THIEF LA AVENTURA MÁS GÓTICA DE LA NUEVA GENERACIÓN

gamesTM

Número 020
5,95 €// Canarias 6,10 €
GRUPO ZETA

PS Vita | 3DS | iOS | Android | Arcade | Retro

STEAM MACHINES
Valve quiere conquistar el salón

ADIÓS AL VAMPIRO
Analizamos Castlevania: Lords of Shadow 2

25 JUEGOS INDIE
Maravillas donde no importa el presupuesto

PROBAMOS

TITANFALL
Furia de titanes

DESTACADOS
- LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII
- DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
- THE LAST OF US: LEFT BEHIND
- METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
- THE WITNESS
- OLLIOLLI
- DEEP DOWN
- DARK SOULS II
- INFAMOUS: SECOND SON
- LEGO: EL HOBBIT

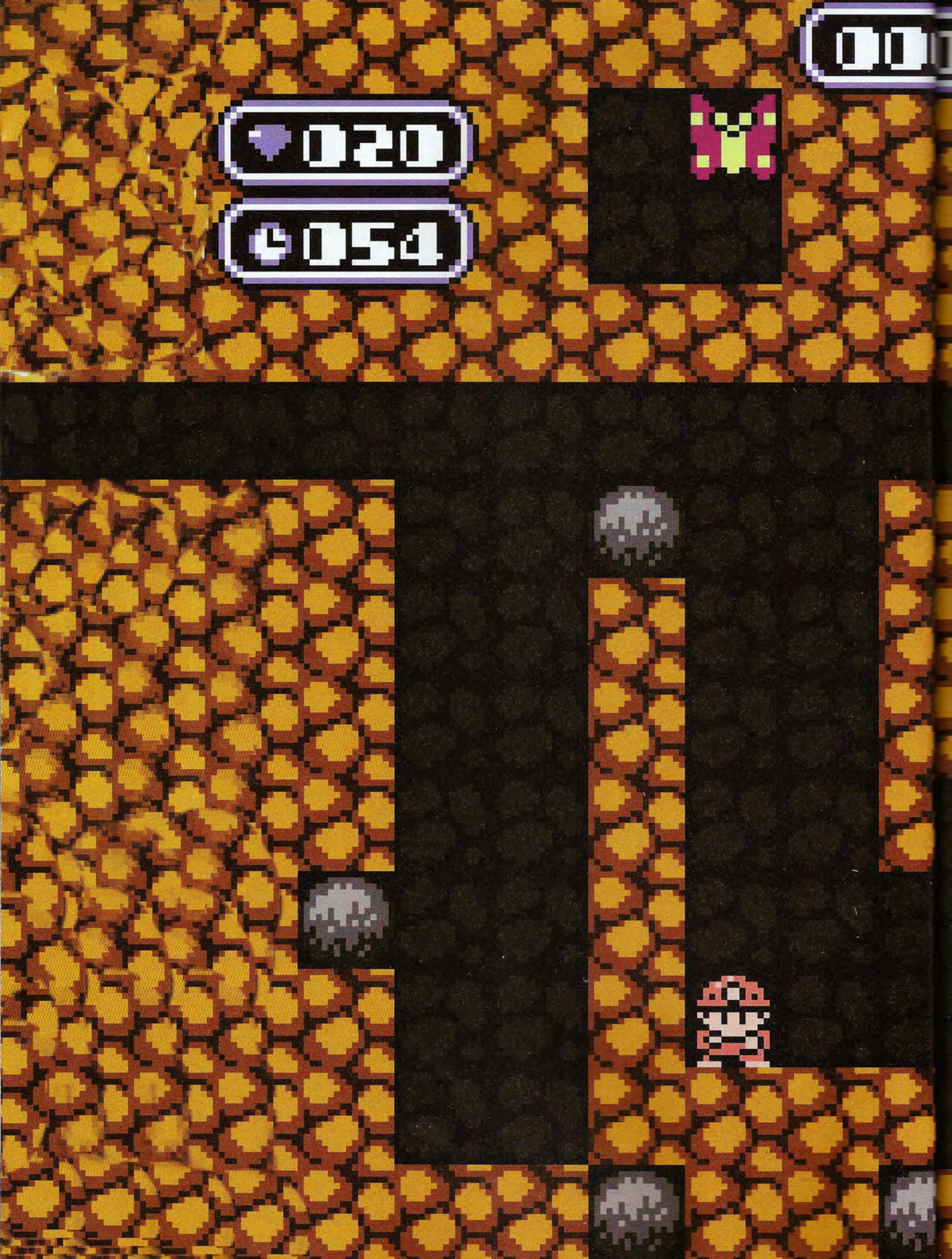
00020
8 420565 001403



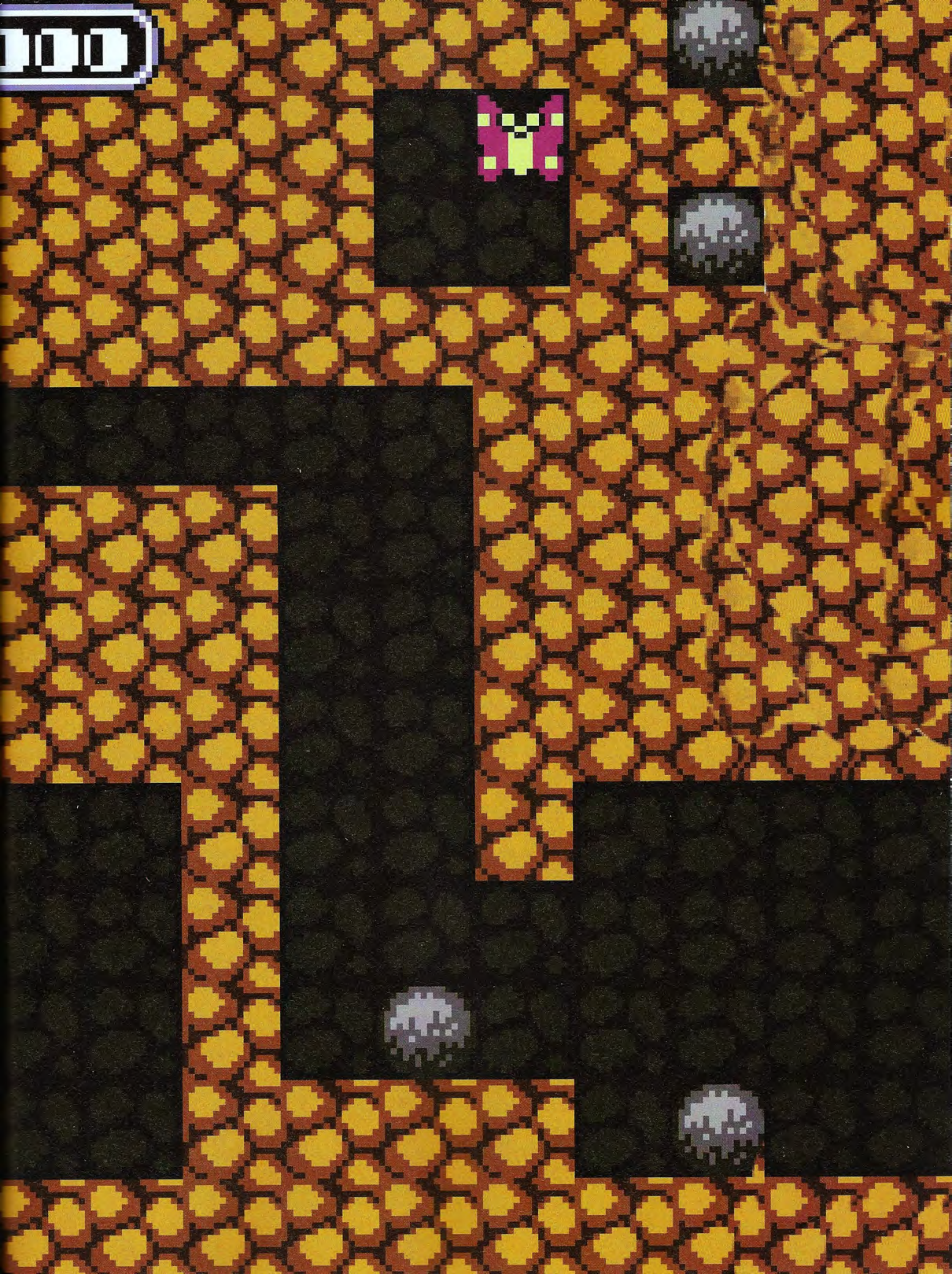
Hemos tenido un número bastante duro ya que hemos trabajado a destajo y hemos dormido como 15 horas en todo el mes (hora arriba, hora abajo). Y es que comparado con enero, donde estuvimos faltos de análisis (que no de contenido, eso nunca), febrero ha sido demasiado generoso y los traemos a porrillo. Destacamos dos juegos por encima del resto. Los que son, posiblemente, los primeros grandes del año: *Thief*, el regreso desde las sombras de nuestro adorado Garrett, y *Castlevania: Lords of Shadow 2*, una aventura digna de su nombre (no os perdáis nuestra entrevista con su director, por cierto). Y una sorpresa: fijaos también en *Lightning Returns, Final Fantasy XIII*, que tiene muchas papeletas para ser el *tapado* del año, como mostramos en el análisis que publicamos este número.

Ya sabéis que hemos probado *Titanfall* y que nos ha gustado lo suficiente como para darle una portada, así que corred (por la pared) a leer nuestras impresiones ya mismo. Y es que somos unos entusiastas de los robots, y en realidad de cualquier clase de máquina, de ahí que dediquemos un reportaje a las pujantes Steambox, pero también a aquellas consolas que fracasaron (y fracasan). Y puestos a hablar de muertos, volvemos a escribir (ya van cuatro veces, madre mía) sobre *Dark Souls 2*, que está a la vuelta de la esquina, como sus traicioneros enemigos. Le tenemos muchas ganas.

Ha sido un mes duro, pero eso a vosotros no os debe ni tiene que importar nada. Solo tenéis que leernos y disfrutar.



020
054
00



Sumario

EL DEBATE

REPORTAJES



PREVIEWS


88 Thief

ANÁLISIS

RETRO


96 Lightning Returns: FFXIII

DESTACADOS

20 Reportaje

Titanfall

Respawn quiere recuperar el trono de los shooters en primera persona con robots, mucha velocidad y un toque de Quake 3

El Debate

(LA VÍA DIRECTA)

PlayStation Now: más allá de la Nueva Generación

→ El servicio de streaming de Sony es un anticipo a lo que nos espera en un futuro sin consolas, como las entendemos hoy.

Aunque en España todavía no contamos con el servicio -sí con alternativas como Filimin, Wuaki o Yomvi-, Netflix ha cambiado el panorama audiovisual, redefiniendo la televisión y obligando a todos los actores a adaptarse a la nueva realidad. Netflix ha cambiado las reglas. Y ahora, Sony quiere hacer lo mismo en el sector de los videojuegos.

El mes pasado ya os hablamos de PlayStation Now, anunciado durante la conferencia del CES de Sony como la nueva marca de la plataforma en la nube impulsada en su momento por Dave Perry, Gaikai. La idea consiste en permitir jugar de manera remota a títulos de PlayStation 3 (de momento) en nuestras consolas caseras y dispositivos Sony. Un servicio que ya ha entrado en fase de beta cerrada, con la compañía mandando invitaciones a clientes norteamericanos selectos, y con un catálogo inicial de nueve títulos.

De momento, en Europa nos tocará esperar a que el servicio esté maduro, y en qué forma nos llegará. Después de todo, el streaming en PlayStation es solo el principio:

"Al final, el servicio llegará más allá de las plataformas PlayStation y los dispositivos de Sony, permitiendo que los usuarios puedan jugar vía streaming a juegos de PlayStation en buena parte de los dispositivos con conexión a Internet", recalcó Sony al anunciarlo. "Nuestra visión de futuro es que PS Now permita a un gran número de usuarios disfrutar al momento de un gran catálogo de juegos con los aparatos de electrónica de consumo con conexión a Internet de uso diario".

¿Qué significa esto para el jugador? La propuesta de Sony es la de un servicio de suscripción que permita el acceso a un catálogo de juegos actuales y clásicos tanto mediante suscripción como -y las cadenas minoristas deberían estar temblando- mediante alquiler individual, sin más requisitos que una conexión estable de buena velocidad. En teoría.

De momento, los nueve títulos filtrados representan bien esa idea original: tres títulos propios -entre los que se incluye *Shadow of the Colossus*, aunque en su versión de PS3- y seis ajenos, con huecos para los indies -*Papo & Yo*- o para juegos a los que el lag no afecte, como *Disgaea 4: A Promise Unforgotten*. Sony también pretende que los títulos de PSX y PS2 estén disponibles, pero a la manera que vimos en PS3: como descargables emulados, para los que sí haría falta la consola -y esperemos que solo ésta: la idea de comprarnos

Debajo OnLive fue el primer servicio streaming en llegar al mercado en 2011, pero no se puede decir que haya triunfado.



TELETIPOS → GRAND THEFT AUTO V SUPERA LOS 32,5 MILLONES DE COPIAS DISTRIBUIDAS

“¿Cuánto dinero querrán soltar los jugadores por títulos de generaciones pasadas, sobre todo por los que ya compraron en formato físico?”



Dentro Los juegos de PSone también estarán disponibles en descarga directa.

otra vez títulos que ya figuran en nuestra cuenta digital nos parecería una tomadura de pelo gravosa-. Si esto sirve para que una compañía consolera se tome en serio el concepto retrocompatibilidad más allá de la plataforma, a lo Steam, bienvenido sea.

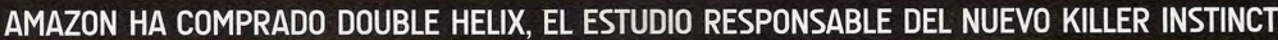
Pero la duda flota sobre el servicio, no solo porque el inefable analista Pachter ya haya salido a la palestra a meterse con el servicio. Los mínimos que Sony señala para PlayStation Now requieren una conexión de 5 Mb para asegurar la 'experiencia jugable' -que con ese ancho de banda nos suena a vídeo en baja resolución-, y hasta ellos mismos aseguran que la fidelidad gráfica no será la misma incluso con conexiones superiores: transmitir 1080p sin pérdida mientras jugamos sigue siendo un sueño de futuro con las redes actuales. Todo esto sin tener en cuenta el lag inherente entre pulsar un botón y el viaje de ida y vuelta por el servidor, algo que el multijugador estándar todavía no ha erradicado y que será la gran prueba en juegos como Killzone 3 (también presente en la beta).

EL OTRO PROBLEMA para Sony es cómo encajar algo así en su modelo de negocio. El lanzamiento de PS4 ha venido acompañado de una subida del 90% en nuevas suscripciones a PlayStation Plus -sobre todo porque en la nueva consola sí es necesario para jugar online-. ¿Cómo funcionará Now? ¿Como una suscripción aparte? Nos cuesta ver a un jugador estándar pagando dos tarifas diferenciadas -encima, una de un servicio de rendimiento desconocido-, sobre todo teniendo en cuenta que un servicio tan espectacular como PS Plus ha tenido serios problemas para despegar. Aparte, está el →

Arriba *The Last Of Us* no está entre los títulos de beta de PS Now, pero sí fue uno de los cuatro presentes en la demostración del CES.

Debajo El servicio estará disponible, al principio, para PS3 y PS4. Le seguirán Vita y Bravias, para finalmente llegar a todo tipo de tabletas y hasta teles.





El Debate



Dentro Nos hizo mucha gracia que Sony evitase mencionar los PC y portátiles durante la presentación del servicio. O las Steam Machines.

→ problema del choque de catálogos: ¿cómo diferenciar la colección de juegos instantáneos de la oferta de Now?

Eso sin hablar de que Sony le estaría haciendo la competencia al propio legado de su consola. ¿Para qué adquirir una PS3 (recordemos la longevidad de PS2) si puedo comprarme un mando y conectarlo a la tele? Los problemas tecnológicos son solventables a medio plazo, los de servicio nos parecen más tremendos de salida.

Sobre todo el que haría competir a PS4 con una idea que manejamos aquí desde hace tiempo: el futuro sin consolas, el software dirigido desde la nube a cualquier pantalla, sin más requisitos que una buena conexión y un USB/bluetooth para poder usar el mando. Aquí entra la situación de Sony: los tres fabricantes de consolas domésticas saben que el futuro -el presente, en parte- pasa por dispositivos móviles y el 'Internet de las cosas' que pregonan gigantes como Google. A Sony, tocada en casi todos sus frentes desde hace años (un ejemplo es que no hablaron de Vaio en la presentación porque están pensando en vender su división de ordenadores, que se ha estrellado al intentar penetrar en el sector tabletas), le vendría muy bien, de cara al público, tener un servicio que unificara su manía por la tecnología propietaria con su familia de dispositivos. Dicho de otro modo, que PlayStation Now pueda jugarse igual en un futuro en PlayStation, Bravia y Xperia es algo que puede tocar un poco la marca PlayStation entre jugadores, pero que beneficiaría mucho a dos familias del gigante electrónico que se están quedando fuera de la percepción del consumidor, especialmente las Bravias.

De ahí la elección del orden de plataformas, y las palabras de Andrew House, presidente de SCE: "PS Now permitirá a los consumidores entrar en el mundo de PlayStation, sin importar que sean fans previos o que nunca hayan tenido una PlayStation". El paso a terceras marcas ya es otra historia más lejana, igual de complicada que la convivencia entre Plus y Now.



"Sony ha puesto en marcha algo que puede definir el futuro de todo el sector: uno sin consolas"

Arriba La otra baza de Sony es que tiene catálogo propio para el gran público, como *Beyond: Dos Almas.*



Debajo El futuro lejano: PlayStation Now en dispositivos Apple, alias "la octava trompeta"

LA IDEA DE ofrecer el impresionante catálogo de Sony a otros dispositivos es algo que tanto Nintendo como Microsoft deberían observar con atención. Especialmente Nintendo, que siempre se ha visto como fabricante y donde la idea de multiplataforma suena a herejía, a pesar de que les esté costando millones. Ahora que Nintendo está planteando una estrategia móvil que alivie los escozores de Wii U y las ventas por debajo de previsión de 3DS, nos acordamos de la entrevista que le hicimos a Ian Livingstone el año pasado en **games™**. Livingstone (que de vender cosas propietarias sabe lo suyo, ya que fue cocreador de Games Workshop) opinaba sobre la situación de Nintendo como fabricante en tiempos de móviles y tabletas: "El hardware siempre ha sido un poco el timo de la estampita", nos contaba. Y añadía sin inmutarse, "si fueras el director de Nintendo, ¿no tendrías ganas de decir 'vale, olvidémonos de todo esto. Saquemos un Mario en iPad'?"

LA OPINIÓN DE LA RED

→ Los planes de Sony no han dejado a nadie indiferente

"Creo que PS Now es una buena idea en teoría. En la práctica, con las malas conexiones que hay..."
@trevorkevorson

"COMO SEA COMO MI CONSOLA ONLIVE, VAS A NECESITAR UNA CONEXIÓN DE 12 GB COMO MÍNIMO. SI NO, VA A SER UN FOLLÓN"
Arthur Scroggins



OCULUS RIFT TAMBIÉN PUBLICARÁ JUEGOS PROPIOS, INCLUYENDO UNO DE CAZAS ESPACIALES DE EVE



Que es más o menos lo que está torturando hoy a Iwata. Nadie tiene más que ganar con la idea de ofrecer contenido por streaming que Nintendo, que lleva décadas sin permitir que sus franquicias salgan fuera de su hardware. Otra cosa es que la relación de Nintendo con las tecnologías web todavía vaya años por detrás.

El otro riesgo asociado a plantear el futuro sin consolas es que ahora están vendiendo una. Si Gaikai/Now funcionan, dentro de unos años Sony se enfrentará a una duda: ¿nos ponemos a pensar una PS 5 como consola doméstica o como granja de servidores para alimentar a Now? Seamos sinceros, si una PlayStation 3 puede jugarse vía streaming hoy, entonces una PS4 también. Y las que vengan.

Tienen que superar el odio forero que recibió Xbox One cuando planteó sus planes de solo digital. Y el castañazo de PSP Go. Pero el videojuego tradicional sigue basándose en los mismos conceptos de hace 40 años: una PS4 es una Magnavox Oddissey mutada. Es Godzilla, vale, pero sigue siendo un dinosaurio. Y Sony sabe que una industria que se basa en anticipar el futuro no aguantará mucho sin abrazar el mundo actual.

LAS OTRAS NOVEDADES DEL CES

PlayStation Now no fue la única sorpresa presentada en el CES. Aquí tenemos las otras cinco innovaciones imprescindibles para el jugador del futuro, guapo y millonario.



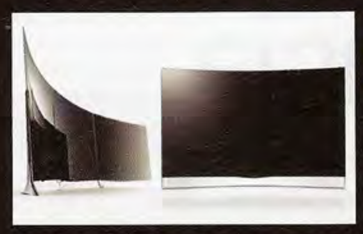
STEAM MACHINES

Llevamos un especial en este número hablando de la gran propuesta de Valve para conquistar el salón y el mercado multimedia (acaba de debutar Steam Music, por cierto). Desde el CES hasta aquí hemos visto cambiar el mando, y todo tipo de ofertas y especificaciones. No entendemos por qué Valve se complica tanto la vida cuando solo necesita anunciar la tercera parte de cierto juego.



PROJECT CHRISTINE

Puede que Project Christine no vea nunca la luz de manera comercial, pero nuestra parte pecera lo desea por encima de todas las cosas. Se trata de una torre que permita intercambiar componentes con el mínimo esfuerzo sin tener que configurar nada. Más interesante todavía era la idea de Razer de convertirlo en el primer PC actualizado mediante suscripción. ¿Pagar una cantidad anual para tener siempre una gráfica a la última? Sí.



TELE OLED FLEXIBLE LG

Una tele curva para ver películas no tiene sentido, a pesar de ser una deliciosa pantalla OLED de 77 pulgadas. Pero para juegos en primera persona, que todavía no tienen una manera efectiva de imitar la percepción humana -no, la vida no es panorámica- podría tener su punto. Mejor algo así que los tecnofrankenstein de varios monitores. Vale más que todos nuestros órganos internos juntos, eso sí.



TEGRA K1 DE NVIDIA

El Tegra K1 es un buen indicador de cómo están las cosas hoy: AMD se ha quedado las consolas y Nvidia apuesta por el mercado móvil con chips cada vez más mostrencos. El K1 se mostró al público moviendo una demo de Unreal Engine 4, y tanto Epic como Nvidia prometen que esta cosita para dispositivos móviles es tan potente como las consolas de la generación en tránsito. Este avance es otra muestra de que nos dirigimos hacia un futuro en el que jugaremos sin tele o cables.



STEELSERIES STRATUS

Si hemos entendido bien el momento de la industria en el que nos encontramos, tenemos un mando Bluetooth espectacular compatible con iOS7, con diez horas de batería y un doble stick funcional para... ¡¿Jugar a *GTA III* en iPad?! Sin embargo, puede que sea la antesala de algo que traiga PS Now: mandos más ligeros, listos para conectarse tanto a consola como a tableta, donde cada vez son más necesarios. Lo de los deditos se lo dejamos a *Candy Crush*.

"En general, no me gustan los servicios de streaming. Me gusta tener las cosas, no alquilarlas"
@krokounleashed

"ME GUSTABA MÁS LA PLAYSTATION DE ANATAÑO"
Mark Reid

"Me hace desear una PlayStation 4. Parece inevitable que las cosas vayan a ser así. ¡Me causa incluso más ansiedad futura de la que ya tengo!"
Lester Bang

"ESTA GENERACIÓN DEPENDERÁ MÁS DE LOS SERVICIOS QUE DE LAS CONSOLAS. ¡SONY ESTÁ ABRIENDO CAMINO!"
@CockneyCharmer


CCP HA ENCARGADO UN MONUMENTO A EVE ONLINE. EN ISLANDIA. EN EL MUNDO REAL




(A FLOR DE PIEL)

Gráficos con estilo y sustancia

→ Mientras que las superproducciones apuestan por el fotorrealismo, cada vez vemos más juegos empeñados en primar el diseño hecho por artistas. ¿Hacia dónde se inclinará la balanza en el sector?

Puede que el nuevo mercado digital influya en el aspecto gráfico: entre tanto producto compitiendo por las plataformas móviles, un apartado artístico único ayuda a diferenciar tu producto. O, puede, simplemente, que tanto público como diseñadores estén hartos de la carrera de ratas en la que se ha convertido el fotorrealismo.

El mayor problema del fotorrealismo es que caduca a toda velocidad: en cuanto un juego consigue meter más pelos en la barba, mejores narices o más sudor en el sobaco, el resto cae automáticamente en la retrorrotura, aunque tengan menos de un lustro. Es lo que le pasa a muchos pegatiros, que se lo juegan todo a la carta de ser más realistas y ceñudos que nadie, y se quedan viejos antes de que salga la siguiente entrega. Podríamos citar el ejemplo de *Killzone*, o los últimos *Crysis*, juegos concebidos como demos técnicas, antes que como titulazos inspirados en su mecánica. O lo mal que han envejecido los *Resistance*. Incluso el movimiento incomprensible del nuevo *Tomb Raider*, con casi toda la prensa atrapada por su costumbre de ponerse rodilleras para hablar de los gráficos: ¡es el mismo juego de hace unos meses! ¿Qué más da cuántos poligonitos tenga ahora la cara de Lara?



Arriba Alejarse del realismo es la solución perfecta para que estudios como Media Molecule puedan imaginar experimentos como *Tearaway*, inspirado en el origami.



Abajo Recemos para que *Super Meat Boy* nunca caiga en manos de una editora. Un remake fotorrealista sería horrible.

Fijémonos en *Bioshock*. Tiene siete años encima, pero su diseño de personajes y escenarios aguanta como nadie. Es el caso contrario de títulos como *Fallout 3*, cuyo limitado motor no servía, ni siquiera en su momento, para ese realismo sucio que buscaban sus creadores.

SÍ, PUEDE QUE tengamos una cierta fijación con las apuestas indie y los títulos pequeños, tal vez porque nos gustan los buenos juegos que aporten ideas en todos sus aspectos, y que consideremos que un juego flash como *Isaac* tiene más valor que cada *Call of Duty*, que ahora tiene un perro. *Hotline Miami, Tearaway, Super Meat Boy, Fez, Limbo, Journey*... juegos con personalidad en los que mecánica y estilo van inseparablemente de la manita. Incluso hablando de pegatiros, la personalísima apuesta de los *Borderlands* influye bastante en su extrema longevidad -todavía hoy siguen saliendo contenidos para *Borderlands 2*-. Y cuentan con otra ventaja: son identificables a simple vista. A día de hoy, si le enseñas a tu padre cuatro capturas mezcladas de Gran Turismo y Forza, tendrá problemas para identificar que pertenecen a juegos distintos. Valga lo mismo para *Battlefield* y *Call of Duty*, y todos los hijos del pegatiros militar realista.

Por no hablar de las limitaciones de género que impone el realismo. Los *Resident Evil*, por ejemplo, se han visto atrapados en lo jugable por la ruta escogida en lo estético, mientras que títulos de PS2 como *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call* siguen provocando escalofríos cel-shading. *Assassin's Creed*, por ejemplo, ha empezado a naufragar en cuanto se ha alejado de su vocación de tour interactivo de ciudades vistosas.

Ahora que llega la nueva generación, con sus promesas de megatexturas y superpotencia, nosotros miramos más a *Dishonored*, un título que arriesgó por el feísmo y la

→ MOLYNEUX CALIFICA DE "RIDÍCULO" EL NUEVO DUNGEON KEEPER PARA MÓVILES DE ELECTRONIC ARTS



Arriba Derribemos ya el mito de que el píxel resta: *Fez* es un ejemplo perfecto de que un mundo construido con píxeles puede estar repleto de detalles que enriquezcan el conjunto.

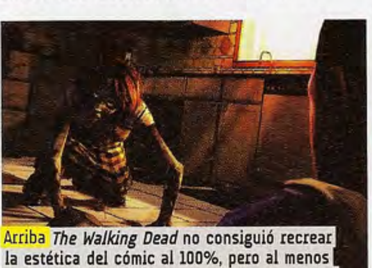
> "Nos la jugamos mucho [con el cel-shading]. Queríamos parecer distintos porque nuestro juego era distinto"
>
> Scott Kester, Gearbox Software (Borderlands)

desproporción, sorprendiendo de forma imperecedera.

Más fácil, si el videojuego es la promesa de vidas inalcanzables, una mitología digital moderna que experimentar directamente, ¿para qué se esfuerzan en recrear en pantalla el mundo que podemos ver por la ventana? Bien que lo saben en *Los Sims*, recreación estilizada de la vida real. Más aún *Hotline Miami*, que nos dio un cóctel electroesquizofrénico donde la violencia real eran los píxeles palpitando al ritmo de M|O|O|N; *Borderlands* reinventó el spaghetti western en clave alienígena. Incluso un juego que, en principio, consiguió llegar a un acuerdo fabuloso entre ambas tendencias, *Far Cry 3*, terminó dinamitando sus propios horizontes con los dinosaurios de neón y los guiños al VHS del locurón *Blood Dragon*.

Quizás ese sea el camino. Otro de nuestros favoritos de la generación, *Sleeping Dogs*, recordó los logros de los *GTA* previos planteando un Hong-Kong *cinerrealista*: la ciudad no se parecía a su contrapartida real, sino a la geografía imaginaria forjada por cientos de películas de cinética desatada. Su conclusión natural fue *The Zodiac Tournament*, un DLC que pasaba todo por el tamiz de las pelis de Bruce Lee y de los Shaw Brothers.

Quizás esa sea la lección final para el fotorrealismo, antes de que devore esta generación sin remedio: el cine jamás pretende serlo, doblega la imagen con intenciones estilísticas.



Arriba *The Walking Dead* no consiguió recrear la estética del cómic al 100%, pero al menos se alejó de los horrores de la serie televisiva.



(UNA MANO DE PINTURA)

→ El cel-shading, bien aplicado, nos ha dejado videojuegos tan cucos como únicos. Aquí van algunos de nuestros favoritos.



CATHERINE

Cómo será de cautivadora y diferente la estética de la súcubo *Catherine* que, fe de erratas al canto, Sánchez se distrajo y lo atribuyó el mes pasado a Suda-51. Le hemos castigado a dibujar a sus protagonistas hasta que le contraten en Atlus para la secuela.



BORDERLANDS

¿Alguien recuerda cómo era *Borderlands* antes de que Gearbox decidiera fusilarle el cel-shading? Daba cosica. Plagio o no, resultó en dos juegos como una estación espacial Hyperion de grandes.



CRACKDOWN

Nos da una pena enorme que Crackdown no haya tenido más influencia. Entre él y *Hulk: Ultimate Destruction* demostraron lo que tenían que ser los GTA de superhéroes en todos los aspectos.



ŌKAMI

Tres cosas hay en la vida: Clover/Platinum, *God Hand* y *Ōkami*. La estética de este último partía del ukiyo-e, técnica pictórica japonesa cuya influencia también se trasladaba a la mecánica para crear un *Zelda* eterno. Mientras, el referente se quedaba en el 8,9.



JET SET RADIO

El detonante para un mundo mejor: *Jet Set Radio* era una de las razones por las que Dreamcast tenía que existir: una consola condenada que experimentaba a lo loco buscando público.

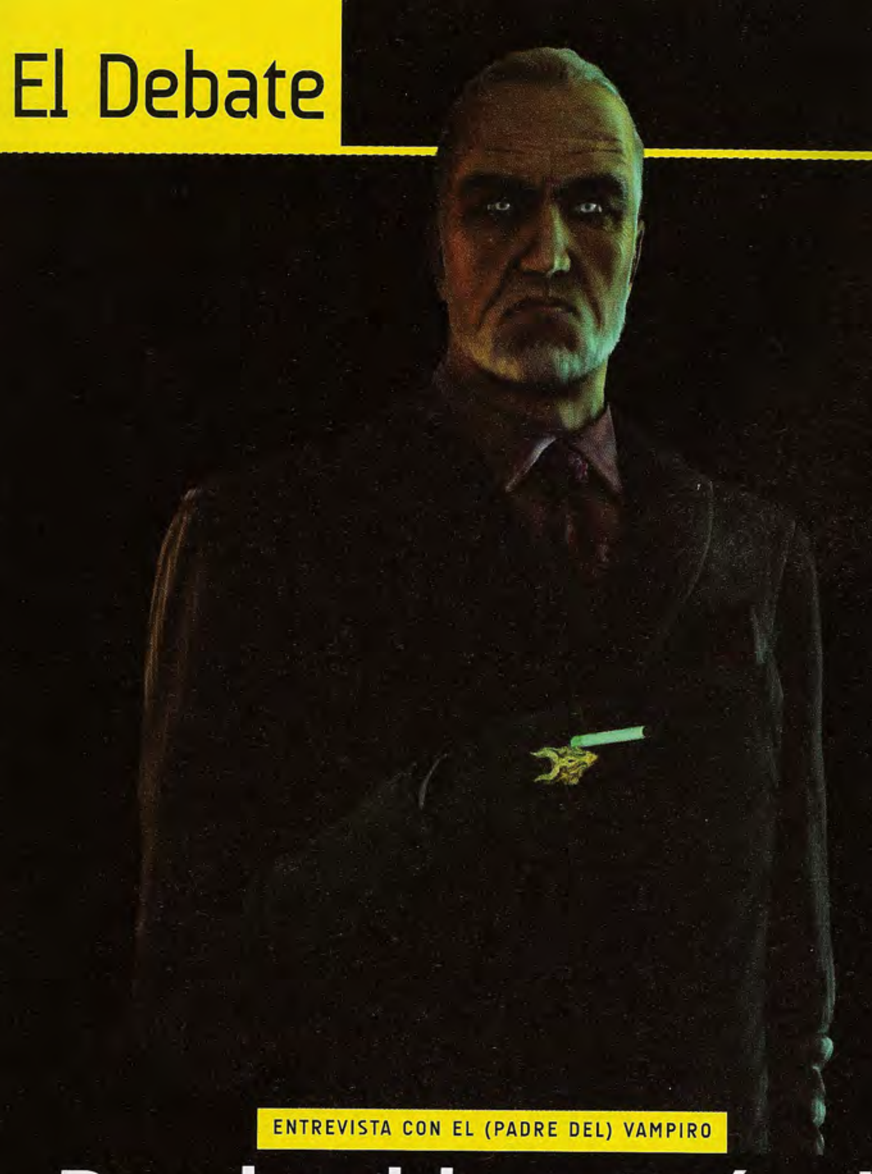


NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA

Level-5 se coronó con un juego de aniversario en el que los gráficos solo tenían una meta: no desentonar con la labor del Studio Ghibli. El resultado es bellísimo.







ENTREVISTA CON EL (PADRE DEL) VAMPIRO

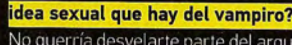
Dando vida a Drácula

→ Enric Álvarez es el director de Mercury Steam, posiblemente el único estudio en España que aún hace juegos Triple-A. Le hacemos una visita para preguntarle sobre *Castlevania: Lords of Shadow 2*, aunque termináramos hablando más de sus viejos juegos que del nuevo.

Acabada la trilogía, ¿cómo valoras la experiencia ahora?
De increíble. Si me llegas a decir en 2006 que hoy estaríamos aquí hablando de cómo hemos cerrado la trilogía sobre *Castlevania*, te preguntaría que qué te has fumado. Ha sido fantástico, todos sentíamos que era nuestra oportunidad. El primer día que Konami nos ofreció el asunto, tras preguntarles varias veces si era una broma, tras darnos cuenta de que iba en serio, lo vimos claro. No estábamos nada contentos con *Jericho*. No me malinterpretéis, tiene momentos estupendos, pero era extremadamente irregular. Y era así por nuestra visoñez en aquel momento y porque no encontramos el punto a la relación con Codemasters. Fue culpa de ambos, ojo, pero no hubo manera, y la relación entre editor y desarrollador es fundamental. El juego reflejó perfectamente esas circunstancias, pero nos preparó para afrontar el desarrollo de *Castlevania. Lords of Shadow* es un reflejo de nuestros errores pasados.

Arriba Traquilos, Drácula no se ha pasado al traje de tres piezas. Éste es Zobek, La Muerte, que juega un papel fundamental en la segunda parte, como lo ha jugado en casi todos los Castlevania.

Habéis recuperado varios elementos del Drácula de Bram Stoker, como la transformación en ratas. ¿Vais a explotar esa



idea sexual que hay del vampiro?
No querría desvelarte parte del argumento. Me temo que es una pregunta un poco malintencionada... El caso es que nosotros le hemos puesto cara y alma a un personaje que nos parecía el más interesante de la saga, de largo, y nadie le había dado la oportunidad de brillar en el videojuego. ¿Por qué vivencias ha pasado semejante personaje? ¿Cómo podía construir una historia en torno a él? Ahí nació Gabriel Belmont y su viaje refleja ese cambio: de un juego luminoso a éste más oscuro. No sabíamos si podríamos contar toda la historia, porque las ventas son lo que más cuentan para hacer una secuela, pero la hemos tenido.

Sí, iba con un poco de mala uva. Preguntaba porque una redactora de USgamer comentaba que una escena sugería violencia de género. ¿Cómo lo ves?
La ha liado bien esta chica... Mi opinión es que yo escribí esa escena. Yo no quería ofender a nadie con ello. La intención de esa sección era muy clara: queríamos poneros en los zapatos de Drácula por un momento, es tan simple como eso. Y queríamos enfrentaros a las cosas que él tiene que hacer o necesita hacer. Eso es lo que buscábamos, no que la gente se ofendiera, sino que se horrorizara de en qué se había convertido esa persona. No queríamos centrarnos en la violencia, sino demostrar a la gente que esto va en serio. Que este señor es el héroe de la película, pero tiene que hacer cosas espantosas. No tiene remedio.

¿Ha sido complicado trabajar con un chico malo o todo lo contrario?
Ha sido muy satisfactorio. A mí no me ha costado mucho desarrollar estas ideas porque hemos buscado crear un personaje expuesto a unas situaciones muy extremas y en un mundo de fantasía, pero con sus claroscuros



EL CROWDFUNDING DE STAR CITIZEN SUPERA YA LOS 28 MILLONES DE EUROS



"Si lo que me estás preguntando es si este juego va a ser tan controvertido como el primero, la respuesta es sí"
Enric Álvarez, director de Mercury Steam

y humano, de carne y hueso. A cierto nivel, queríamos que la gente empatizara con él, no necesariamente en el buen sentido, como estamos viendo por esto que me comentas: también se empatiza en lo malo. Queríamos transmitir unas sensaciones. ¿Cuáles? Eso va a depender de cada persona. El personaje está ahí, que cada cual elija lo que le parece. Los juicios morales, al final, absuelven a quien los emite y no me parecen muy productivos. No era nuestra intención provocar juicios morales con esta escena ni con otras, sino contar una historia. No fue algo gratuito: Drácula se está muriendo y se tiene que alimentar de una mujer.

Hay muchos detalles en el juego que antes no estaban: los jefes se muestran más habladores, las cinemáticas son superiores. ¿Habéis ganado confianza?
Eso es consecuencia de que tras *Lords of Shadow* sabíamos que podíamos atrevernos con una historia más visible. Primero porque ya estábamos más familiarizados con el personaje, y segundo, porque la captura de movimiento iba a estar a la altura. Los personajes resultaban más hieráticos en el primero y van pasando y no vuelven, pero ahora están siempre. Los enemigos te hablan y todos los que rodean a Drácula pintan mucho, tienen cosas que decir y que hacer. Te importan y la historia está más a flor de piel, importa más. Creemos que eso ayuda a dar esa sensación de aventura.



Arriba Hay que admitir que en Mercury los tienen cuadrados: no solo "fastidian" el personaje de Drácula sino que también han rescatado a otro tan querido como Alucard.

En referencia a esa sensación, me di cuenta de que las primeras palabras, prácticamente, que dice Drácula en el juego son un homenaje a *Symphony of the Night*. ¿Creéis que la vieja guardia de fans va a aceptar esta segunda parte?
Si lo que me estás preguntando es si este juego va a ser tan controvertido como el primero, la respuesta es sí. Está claro. Pero oye, vivimos con ello. El que no lo quiera jugar, que no lo compre. El juego se ha hecho para quienes disfrutaran con *Lords of Shadow* o tenga curiosidad por el giro. Los fans de la saga clásica están divididos, entre los que no nos aceptan y los que sí. Es su decisión, poco más tengo que decir.

Pero en este juego habéis recuperado muchos elementos de los Metroidvania... ¿No es una forma de complacerles?
En absoluto, eso ha surgido de la propia historia. Es muy sencillo: Drácula y el castillo. En esta segunda parte necesitábamos a ambos, y todo lo demás fue cayendo por su propio peso. La estructura de niveles se cierra sobre sí misma, es una telaraña. No es como el primero, aquí la cámara libre era necesaria. Claro que el primero habría estado bien con ella, así que por eso también está. El framerate, que tampoco era bueno en el primero, lo hemos mejorado. Para este segundo juego lo que era imprescindible son Drácula y el castillo. También hemos incluido una ciudad, que le da otro giro.

¿Has jugado a *DMC*? ¿Consideras que os copiaron el sistema de combate?
Te voy a soltar un discurso sobre este tema. Soy muy buen amigo de Tameem Antoniades y no tengo nada malo que decir de su juego. Yo siempre me siento halagado de que nos comparen con otros juegos, pero es un tema que creo que se lleva demasiado lejos. Todos lo hacemos. Como jugador, agradezco que me comparen con qué se parece; pero ahora está de moda usar una comparación para juzgar si un juego es bueno o malo... es rechazar hablar del juego. Es un juicio que tenemos que rechazar para que la gente nos tome en serio como arte, tenemos que estar todos a un buen nivel. Quiero que me digan si un juego es malo o bueno, no a qué se parece.

Lords of Shadow 2 sale en PC, ¿ha regresado la era de los ordenadores?
Desde luego, con muchísima fuerza. Y yo que me alegro, que soy muy fan y me encanta jugar en PC.

EL PASADO NUNCA MUERE



Enric Álvarez y el abuelo de Dark Souls

Enric Álvarez tiene una espina clavada: *Clive Barker's Jericho*. Es un juego que no salió como originalmente le gustaría y él mismo reconoce que le obligaron a convertirlo en una ensalada de tiros pese a que su visión original era otra, era algo más terrorífico, algo más survival horror. Con el juego delante, es algo que se nota en cierta medida, aunque sabiendo que Clive Barker no aprobó ni el final del juego ni el doblaje a tres meses de su lanzamiento, lo que obligó a Mercury Steam a trabajar como burras para llegar a la fecha; no se le puede exigir nada. Al preguntar cómo ese pasado ha influido en los Castlevania, Álvarez nos comenta una anécdota curiosa: originalmente, iban a haber rescatado la barra de energía de un juego de su época como Rebel Act Studios, *Blade: The Edge of Darkness*, que los pocos que lo han jugado lo reconocen como un antecedente de *Dark Souls*. Pues bien, *Lords of Shadow* podía haber sido algo muy similar de haberle conferido ese sistema de castigo al jugador machacabotones.
Al final, el estudio prefirió recompensar al buen jugador en lugar de castigar una y otra vez al malo incluyendo su sistema de magias. ¿Cómo habría sido el juego de mantener esa idea tan "dura"? Nunca lo sabremos.



MGS V: GROUND ZEROES SE PUEDE ACABAR EN SOLO DOS HORAS, SEGÚN KOJIMA

A PIXELAZOS

Javi Sánchez versus la industria



Esa canción de PJ Harvey y Thom Yorke

"Es bueno ser malo" era el eslogan con el que *Dungeon Keeper*, clásico reverenciado entre los peceros de bien, se anunció en el lejanísimo 1997, uno de los períodos más creativos del videojuego. Electronic Arts ha entendido tan mal ese eslogan que está consiguiendo poner a todo el fandom en su contra con un ordeñatontos para móviles. ¿Cómo te las apañas para que un sacapasta con el aspecto y el nombre de la franquicia original genere tanto odio contra tu marca en Internet?

> Imagina que picar cada bloque cuesta lo que un café

EA no es ajena a los desastres de relaciones públicas: lleva un par de años llevándose dudosos honores allende el océano, en plan 'peor compañía de América', en votaciones online convenientemente dirigidas por las masas de 4Chan y Reddit. Pero este último tiro en el pie -tras el semidesastre de reputación que fue *SimCity*- es de los más tontos de la historia reciente de la compañía. *Dungeon Keeper* quizás sea el mejor título de Bullfrog, un estudio tan inquieto y acertado que su eximio catálogo le ha servido a su fundador, Peter Molynex, para vivir del cuento durante décadas. En él construíamos una mazmorra, jugando el papel de villano rolero, con un Molyneux pletórico de ideas que se traducían en el 4X (ese género de explora, construye, investiga, extermina) más atípico de todos los tiempos. La libertad de hacer lo que te diese la gana como Amo del Calabozo satánico ha sido rescatada por Mythic en un título para móviles en el que, precisamente, no podemos hacer lo que nos dé la gana: es un coitus interruptus donde las acciones más habituales del juego se ven lastradas por los micropagos, so pena de olvidarte del juego durante días enteros si no quieres pasar por caja.

Dejando de lado que la estrategia ya indica que los jugadores les importan tanto como una humeante montaña de mierda de triceratops (un juego al que no puedes jugar más que un ratito cada día dice mucho salvo que desembolses cinco pavos *cada vez*); o las estrategias para evitar que sea penalizado por los usuarios en la tienda Android (llevando a los jugadores que quieran ponerle menos de cinco estrellas a una página aparte), lo más incomprensible es que hayan elegido a *Dungeon Keeper*. Los ordeñatontos están a la orden del día en las tiendas digitales, por parte de todas las compañías, grandes o independientes, pero normalmente no le importan a nadie. Quien puede se forra con ellos. Pero elegir un título venerable para tu enésimo exprimidor, cuyo culto se compone de vehementes adultos, parece un error. El nombre de Dungeon Keeper no le dice nada al público medio de la *store*, pero sí a los nostálgicos jugadores que llevan década y media pidiendo su regreso.

Si encima intentas apagar el incendio soltando a uno de los responsables de Mythic con un lanzallamas en la boca y censurando las notas negativas, el resultado es un efecto Streissand de manual. Culminado con el propio Peter Molyneux saliendo a la palestra a calificar tu modelo de "ridículo", contrario a todos los principios de su obra. Con micropagos menos entrometidos (ahí está el *Marvel Puzzle Quest*, un ejemplo de libro de free-2-play benevolente) o con otra licencia entre manos, EA podría haberse dedicado a ganar dinero. Un *Theme Hospital*, por ejemplo, sin salirse de Bullfrog, podría haber seguido la misma estructura sin hacer tanto daño. ¿No me creen? Ahí está *Evil Genius*, un plagio en tiempos de *Dungeon Keeper*, que ha caído en manos de Zynga siguiendo los mismos pasos con cero ruido. Ahora bien, si esto daña a los F2P perversos (la versión de hoy de los timos de SMS premium), por mí perfecto. Aunque lo dudo tanto...

Javi Sánchez tiembla al imaginar una Nintendo dedicada a sacar F2P.



■ El juego original en toda su plenitud VGA de 640x400 píxeles. ¿Joya o retrotortura?

OCHO CON NUEVE

John Tones

Acerca de qué demonios palpita exactamente dentro de los juegos



Por cuestiones laborales, juego a casi cualquier tipo de videojuegos. Hay géneros a los que no me acerco porque, por suerte, tengo compañeros que están más preparados que yo para hablar de ellos, pero entre lo que me gusta y lo que me da de comer, el abanico de géneros y estilos que pruebo cada vez es más amplio. Eso sí: aquellos que pruebo por puro ocio son a menudo títulos sencillos, directos y sin complicaciones, de mecánicas clásicas, y que favorecen la repetición de partidas y la superación a través de la memoria, la paciencia y la práctica insistente. Ahora mismo, en mis ratos libres, le doy bien fuerte a *Rayman Legends*, *Motorstorm 2*, *Hotline Miami*, el *Shinobi* original y *Saints Row IV*. Todos ellos me permiten no solo una mejora continua y consistente, y sistemas de juego que se adaptan a mis necesidades, sino que se acercan a mis intereses estéticos y a lo que busco en los videojuegos. Por otra parte, y por cuestiones laborales, recientemente me he sumergido en *Final Fantasy X*, *The Novelist* y el último *Zelda* para 3DS. Casualidades de la vida, juegos con un fuerte componente narrativo y de un tono mucho más serio. Sin problemas con eso, pero el abismo estilístico y de género entre unos otros es notable y significativo.

The Novelist, del que pudisteis leer mi crítica hace un par de meses en esta misma revista, me llamó la atención por su insistencia en contar una historia muy seria, muy densa, muy humana, y no conseguirlo por un severo desequilibrio entre lo que quiere y lo que puede ofrecer. Una sensación similar a cuando una película de alto voltaje dramático está interpretada por los peores actores del mundo. En ese sentido, y por lo que a mí respecta, ni siquiera títulos muy superiores a todos los niveles como *Final Fantasy X* o los *Zelda* consiguen su objetivo: son títulos y franquicias muy notables, pero *Motorstorm 2* me quita el sueño, me hace gritar y me tiene horas plantado frente a la tele.

> Los grandes Zelda clásicos o Final Fantasy en sus mejores entregas son irreprochables: su escala épica, sus inagotables meandros narrativos, su particular experimentación...

Los grandes *Zelda* clásicos o *Final Fantasy* en sus mejores entregas son irreprochables: su escala épica, sus inagotables meandros narrativos, la particular experimentación que llevan a cabo en sus instantes más afortunados... pero me resulta inevitable contemplarlos como unos *The Novelist* venidos a más, con estructura disimuladamente dependiente de los abuelos de toda la narrativa interactiva, los juegos de rol de papel y lápiz. Aún hoy, la unidad expresiva de los *Zelda* son las mazmorras. Como los RPG analógicos a finales de los setenta. Insisto, los logros indiscutibles de las grandes sagas roleras los colocan entre los grandes hitos del medio, pero... *The Novelist* quiere ser un drama humano, donde el jugador se deje llevar por las peripecias emocionales de los jugadores, pero es incapaz, por sus limitaciones técnicas, de hacer que los monigotes que campan por la casa en blanco y negro de la que el jugador no puede salir transmitan la más mínima empatía. Quiere y no puede. Los grandes juegos narrativos, insisto en que hablo desde el mayor de los respetos hacia sus logros, tienen sin embargo, en sus momentos menos inspirados, problemas similares. ¿Quién podría querer sumergirse de lleno en una aventura de fantasía o ciencia-ficción cuando hay otras formas de narrativa pop mucho más adecuadas para esas intenciones? Dicho de otro modo... ¿quién quiere ver películas de *Spider-Man* teniendo comics de *Spider-Man*?



The Novelist: como sucede con el cine, silencios y severidad no garantizan profundidad.

Pero con *Motorstorm 2*, con *Super Mario World* o con *Ridiculous Fishing* no pasa eso. Cada vez estoy más convencido, y quizás lo que pasa es que sencillamente me hago mayor, de que la auténtica esencia de los videojuegos está en las partidas inmediatas, en los juegos minimales, en los conceptos ultrasencillos y en las ambiciones acordes con las posibilidades.

Vosotros no me habéis conocido en los noventa. En esos tiempos sí que los juegos de rol directamente me parecían el Anticristo. Sin embargo, hoy en día, algo más sereno, no tengo ningún problema en reconocer los grandísimos logros narrativos que los *Fallout*, los *Zelda*, los *Mass Effect*, los épicos rolazos narrativos de ayer y hoy han aportado al género. Por eso, quizás por eso mismo, cada vez que busco un videojuego, lo ansío efímero, fulminante y capaz de proporcionar emociones eléctricas, esenciales y puras.

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.



Titanfall

CONCEPTO ■ Los señores que renovaron la franquicia *Call of Duty* quieren recuperar lo que es suyo: el protagonismo en el mundo de los FPS de velocidad.

Respawn quiere recuperar el trono de los FPS con robots, mucha velocidad y un toque de Quake 3

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, Xbox 360, Xbox One
Origen: EEUU
Compañía: EA
Desarrollador: Respawn Entertainment
Lanzamiento: 13 de marzo
Jugadores: 1-12

Perfil del desarrollador

Respawn Entertainment nace de un mal divorcio, de Jason West y Vince Zampella con Activision, que, como gran empresa que es, se quedó con la custodia de los niños, *Call Of Duty* y de Infinity Ward. Pese a que el dúo los había parido y amamantado, otros iban a criarlos, así que no tuvieron más remedio que irse, empezar de cero con otra empresa, EA, a quien pronto darán un niño muy importante llamado *Titanfall*.

Historial

Titanfall 2014 [PC, 360, XBO]

Apogeo

Siempre admiraremos a los desarrolladores que los tienen bien puestos. Largarse de Activision y conseguir que otra empresa igual de importante te compre las ideas fue un 'que te den' estupendo.

T*itanfall* no solo es un juego de disparos en primera persona con humanos a pie y robots gigantes, es la gran esperanza de Microsoft para intentar remontar el mal comienzo de Xbox One. Es ese primer paso en firme que tiene que dar la consola para recuperar a sus mayores fans, que están en horas muy bajas, y demostrar a sus detractores, que son mayoría últimamente, que tiene un juego por el que merece la pena no comprar su competencia más barata, más potente y con un mejor servicio de juegos. Lo sé, también sale en Xbox 360 y en PC, pero en la guerra de consolas, la anterior plataforma no importa tanto y el PC, bueno, siempre ha sido y será el líder que corre en paralelo. Lo curioso es que Xbox One necesita tanto a *Titanfall* como *Titfanfall* (y Respawn y EA) necesita que la consola triunfe. Y es que aunque el juego tenga detrás a los reinventores de *Call of Duty*, la industria no es la misma que cuando *Modern Warfare* estableció lo que tenía que ser el multijugador moderno. No, ahora hay muchos competidores, muchas estrategias diferentes y no sabemos si triunfará un enfoque del multijugador más clásico, las ideas que trae este juego, las de *Destiny* o las de otro.

Está claro que quien no arriesga, no gana nada, y por ello Respawn y EA han decidido reinventar algo de nuevo (en este caso no los shooters militares, sino los Arena-FPS). Pero claro, el *Quake 3* con un acabado gráfico de alta fidelidad no triunfaría hoy ni de coña, hay que hacerlo más vistoso pero también darle un toque familiar para que todos esos adolescentes que se iniciaron con *Call of Duty* no se pierdan. *Quake 3* y *Unreal Tournament* eran veloces, pero contundentes; tenían saltos, pero no eran verticales; tenían armas que te freían de un golpe, pero no eran las únicas. *Titanfall* tiene esos elementos mezclados con muchos otros dejes del FPS contemporáneo. Estos últimos son un envoltorio mientras que los primeros están en la base, solo que separados porque esa es la gracia del juego: hay dos tipos de personaje, los pilotos y los titanes, los rápidos y los fuertes.

Pude jugar dos horas y pico a *Titanfall* y me dio tiempo de sobra para comprobar todos los modos y personajes de la beta que dentro de unos pocos días será pública para todos los jugadores. No es la más variada en mapas ni traía todos los titanes ni armas del juego, pero transmitía perfectamente esa sensación de juego a mil por hora donde da igual la estrategia y donde hay que ser el más rápido y preciso para ganar. Es, en cierto modo, y ya paro con la misma comparación, la evolución lógica de lo que era *Call of Duty* antes de que el ritmo anual se cargara su esencia. Si los juegos de Activision apostaron por los 60 fps constantes, los mapas pequeños, los perks y los killstreaks era porque querían que los jugadores no pudieran parar ni un segundo y que desarrollaran unos reflejos. Los mismo ocurre en *Titanfall*, que ha sido pulido hasta despojarlo de cualquier aspereza que pueda ralentizarlo y todo se limita a matar rápido como soldado para que el tiempo necesario para pedir un titán del cielo se vaya reduciendo. Captura una bandera, haz un headshot, mata a un NPC, mata a otro jugador; todas estas acciones son tan importantes para puntuar como para conseguir el mítico robot. Es una vuelta de tuerca a la racha de bajas, en cierto modo, solo que en lugar de darte diferentes ataques especiales por cada número de muertos consecutivos, consigues anticiparte al rival teniendo tu robot.

Aún así, mis primeras partidas fueron un desastre. Comprendía lo que tenía que hacer, pero no era capaz de llevarlo a cabo. Al principio, lo achaqué a que, primero, me gusta más el *Battlefield* que *Call of Duty*, y segundo, no tenía ni idea de cómo se estructuraban los mapas. Pero esto no tenía sentido: todos en el evento de prensa éramos primerizos con el juego y, aunque otros lo jugaran en el E3 y la gamescom, no podían estarme dando semejante paliza sin más. Algo estaba haciendo mal, y me di cuenta en la siguiente partida de qué era: no estaba usando las capacidades completas del soldado. En lugar de subir a un edificio saltando por la ventana, lo hacía »

entrando por la puerta, y claro, siempre me pillaban subiendo por las escaleras. Tampoco estaba puntuando apenas y esto se debía a que no estaba matando a otros jugadores, sino a los numerosísimos NPCs del juego, que tendrán un papel importante en la campaña integrada con el online de la que tanto está hablando Respawn pero que yo aún no he visto por ningún lado. De nuevo, esto es una beta. Cuando comprendí que los pilotos son esos círculos rojos que aparecen en el mapa y que el resto son NPCs (los hay de varios niveles, pero todos dan muchos menos puntos por muerte que un piloto), un responsable del estudio me instó 'amablemente' a jugar al tutorial. Normal que no me enterara de nada.

Tras superarlo, entendí muchas cosas. Por ejemplo, hay una pistola automática. Sí, en un shooter está muy mal visto emplear armas que apuntan solas, pero aquí tiene sentido: quieres trepar, posicionarte en un edificio rápido, y no hay tiempo para apuntar. Por eso, este arma de muy corta distancia sirve para matar a gente si te cruzas con ella mientras vas a por tus objetivos reales. Y no sirve con fijar una sola bala, sino que hay que fijar cuatro o cinto para matar a alguien por detrás o en un despiste del rival. Me gustó mucho esto, pese a que como digo, es una idea contraria en principio a lo competitivo, pero en un juego donde hay que correr por las paredes para saltar a otra, seguir corriendo por otra y hacer un doble salto para colocarse encima de un edificio, viene muy bien. Además, que si atacaba a la cara con ella, moría como un idiota siempre, así que no desequilibra realmente nada. El resto de armas son todo lo que uno puede esperar: la pistola de siempre, la ametralladora, la escopeta. Se llevan dos armas contra infantería, además de granadas, pero también una contra titanes. Y aquí es donde empieza a complicarse el asunto, para bien.

> "Titanfall es un juego rapidísimo gracias a los dobles saltos, el parkour y que es posible maniobrar sin tocar apenas el suelo"

¿Cómo acabar con un titán siendo un mindundi al que pueden pisotear fácilmente? Puedes subirte a un edificio y disparar con tu arma pesada contra titanes (que no es muy efectiva) o puedes saltar sobre uno y comerle la oreja con una ametralladora sin que el pobre pueda quitarse a esa mosca cojonera de la cabeza. Subirme sobre uno me costó varios intentos y pisotones, pero cuando usé la habilidad para hacerme invisible, fue coser y cantar. Sí, hay habilidades que se recargan y que se eligen antes de empezar los combates. La invisibilidad, sin embargo, no te salva de un buen manotazo de otro titán o de que el rival salga del robot y te mate a pie, como me pasó una vez. Y si me mató fue porque estaba intentando robarle el susodicho, pero no se puede (o al menos, no en la beta). Solo se puede jugar con el robot que has determinado tú al inicio de la partida, con su

Abajo: Ese círculo verde se corresponde con el lugar donde aterrizará tu titán. Puedes solicitarlo tras un tiempo de espera que será más corto cuanto más mates o puntúes.



LA IRONÍA DEL SOURCE

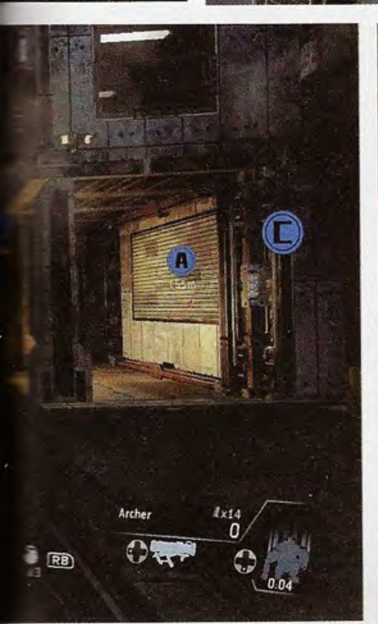
ME RESULTA MUY gracioso que un videojuego de EA, que no sale en Steam, que exige una cuenta en Origin y que es exclusivo de las consolas de Microsoft, emplee el motor source como cimiento. Y joer, se nota. El juego va muy fluido y los 60 fps, y hablamos de una beta, son bastante estables en Xbox One. Imagino que, con lo obsesivos de la fluidez que son los maestros del *Call of Duty*, en 360 también irá a esa velocidad. La versión para PC, por supuesto, es algo de otro mundo y deja en bragas a la de 'nueva generación', que recurre a una neblina para difuminar los fondos del escenario y que tiene unos dientes de sierra que dan miedo. Esto no desmerece para nada la jugabilidad de *Titanfall*, pero está claro que estos detalles y los 720p añadirán todavía más leña a la siempre absurda y divertida guerra de la nueva generación.





Izquierda: Los soldados están indefensos si atacan cara a cara a un titán, hasta el punto de que estos pueden aplastarlos o matarlos de un solo tiro. Arriba: Por suerte, es posible montarse en ellos por la espalda y destruir sus circuitos con bastante facilidad. En este juego hay que saberse busca la vida. Abajo: La beta tenía opciones muy limitadas, pero pudimos configurar soldados y titanes propios eligiendo habilidades y armas. Las diferencias eran suficientes para notarse.







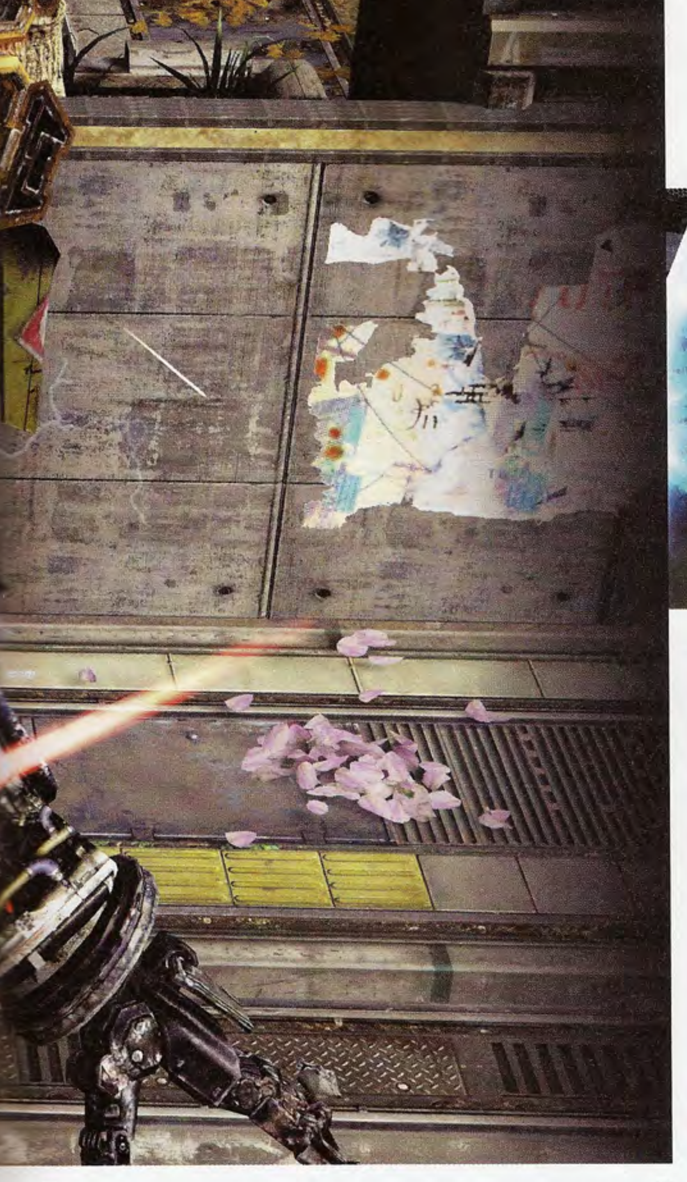
arma, su bonificación, etc. Entiendo que es una forma de que no te arruinen la partida, porque seguramente yo no habría tocado un robot de poderse robar al enemigo, pero a mí me dejó algo decepcionado. La justificación para ello es coherente: los robots funcionan también por su cuenta, en modo automático, y cuando los convocas, puedes ordenarles que te sigan o que mantengan la posición disparando.

También me decepcionó, por ejemplo, que pese a pertenecer a una compañía con un juego como *Battlefield*, donde los edificios se caen sobre los jugadores si los llenas de explosivos, en *Titanfall* no hay apenas destrucción. Los edificios se mantienen en pie incluso si un robot de 5 metros y tropecientas toneladas se lía a misilazos y puñetazos con él. Entiendo que Pacific Rim me tenga mal acostumbrado en este sentido, pero caray, yo quería empezar peleando en un escenario urbano, con edificios donde trepar con mi soldado y, poco a poco, convertir todo lo que me rodea en un yermo en ruinas donde robots gigantes pelean como locos y la infantería busca refugio entre los cascotes que quedasen por todo el escenario. Mea culpa por tirar de hype.

Que los edificios se mantengan en pie tiene cierto sentido, o así lo vi una vez empecé a pelear dentro de un titán. Al montar en mi robot caído del cielo y ser abrazado, esto es literal, por su gigantesca mano para entrar en su interior, primero intenté ir como un loco: no paraba de usar la habilidad del lanzacohetes e iba a pecho descubierto, pero pronto desistí de semejante táctica porque, uno, soy malo y no tengo puntería; y dos, todos los titanes van equipados con un escudo que para en el aire misiles y balas y puede lanzarlos contra ti. Así palmé las primeras dos o tres veces, por poner mis balas en mi contra. Cansado de esto, opté por jugar al escondite con los robots, usando esos edificios y contenedores industriales que los misiles no destruyen. Ahí caí en la idea que citaba al principio del artículo: *Titanfall* divide la velocidad y la contundencia de un Arena-FPS entre sus dos personajes. Los robots son el apartado demoledor: pisas enemigos, los matas de un tiro y aguantas todo lo que te echen porque, aunque te golpeen, el escudo protector se regenera. Es como un *Halo*: tienes salud, pero antes un escudo. Si te pegan mucho, empiezas a perder la salud que no se regenera, pero puedes esconderte y recuperar escudo para seguir combatiendo. Es algo fundamental a la hora de arrasar con los titanes enemigos. Hay que atacar, moverse, usar los propulsores para hacer una esquiva en una dirección y evitar así los misiles enemigos y hay que resguardarse cuando los escudos están bajos. Si pelear con los soldado es una mezcla de plataformeo y shooter viejuno, hacerlo con los titanes es inteligencia y paciencia, pues no quieres que destruyan demasiado rápido tu preciado robot. Hay que pensar tanto en esa mole que tienes delante y que está a tu altura como en esas hormigas que puedes pisar pero que también pueden trepar y que te pueden hacer mucha pupa. Y es que

> "Los titanes son pura fuerza bruta, pero exigen jugar con inteligencia: no quieres que destruyan muy rápido tu preciado robot"

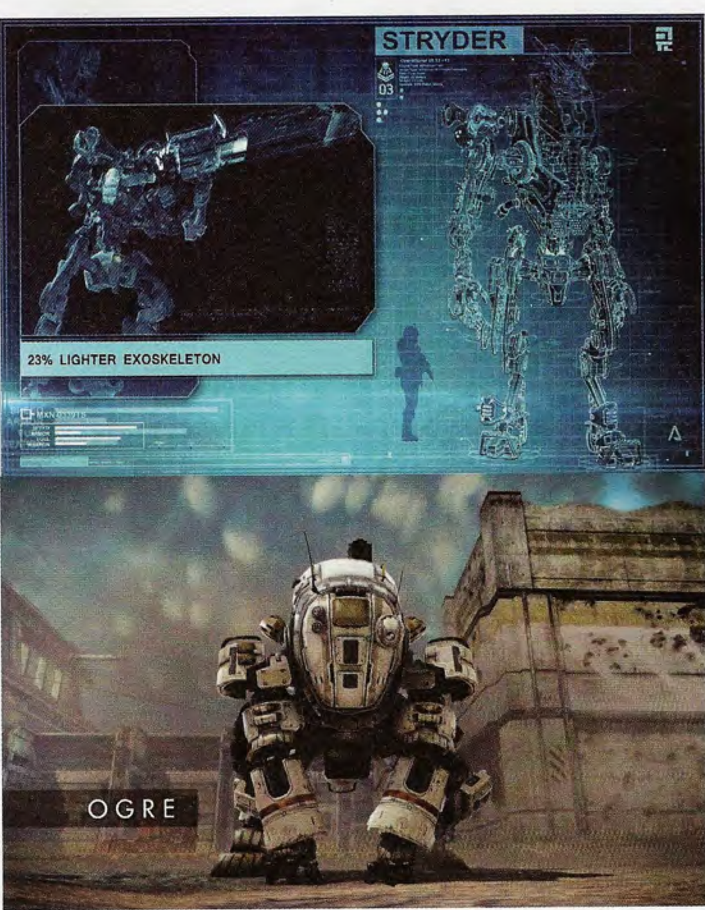






Abajo: Hay momentos en los que es difícil diferenciar entre un NPC y un jugador, pero en cuanto ves los puntos lo notas rápido...





TRÍO DE TITANES

PUESTO QUE LA beta a la que jugué estaba muy limitada y solo había tres variaciones del mismo titán, me resulta imposible comentar cómo variará el campo de batalla cuando entren en juego los tres tipos de robot que, por el momento, se han anunciado. Jugué con el Atlas, que es tan potente como rápido. No destaca en ninguna de las dos áreas, pero mantiene el tipo en toda clase de situación. Los otros dos robots, el Ogre y el Stryder, son opuestos y va a ser curioso verlos funcionar en el mismo escenario: el primero es pesado, lento y aguanta todo lo que le echen, hasta el punto de que el armamento de infantería apenas le hace daño. El segundo es veloz, tiene capacidad de impulso ilimitada y puede rodear a un titán enemigo con facilidad, pero hace menos daño. A estas diferencias de base hay que añadir que cada robot se puede modificar de forma menor con habilidades diferentes (como un poder que aumenta temporalmente el daño u otro que genera un escudo al aterrizar) y armas de diferente calado, desde un lanzacohetes hasta una ametralladora.



■ Izquierda: Cuando un titán está a punto de ser destruido, lo suyo es eyectarse y saltar por los aires para intentar aterrizar, con algo de maniobra, encima de un titán enemigo y así devolverle el favor. El combate no acaba con la muerte del robot, solo cambia el ritmo. Derecha: Lo de EA y los cromos ya es enfermizo, pero mientras sean tan dignos como con los battlepacks, todos contentos. *Titanfall* tendrá algo muy similar para *perks* que se esfuman al morir una vez.





» cuando eres enorme, golpearte es mucho más fácil. Esta mezcla de conceptos es lo que puede hacer que *Titanfall* sea un gran juego. Y todo esto es algo circular, es decir, que puedes ser soldado, luego titán y luego soldado otra vez cuando te destruyan el robot y te lances por los aires a tiempo (si es que no te agarra un titán enemigo y te espachurra en sus manos).

La esencia del juego está clara: juega rápido y bien para conseguir tu robot, con el que eres más poderoso pero también el objetivo de los rivales, incluidos los otros robots igual de fuertes que tú y que tendrás que arrasar equilibrando fuerza bruta, algo de inteligencia y unos pies ligeros. Esto es *Titanfall*.

Aún no he hablado de los modos de juego. La beta tiene tres, y un cuarto que los mezcla de forma aleatoria. Dos de ellos son muy típicos: el *deathmatch* y el capturar la bandera. El *deathmatch* desde luego se enriquece de ese ritmo bifurcado entre pilotos y titanes, y que solo haya 12 jugadores por partida (dado el tamaño de los mapas, es casi algo positivo). Desde Respawn aseguran que es una cifra que han buscado intencionalmente, pero yo no me fío del todo. ¿Quizá Xbox One no daba más de sí? La constante presencia de NPCs hace que la partida no parezca tan vacía, pero no añaden nada en lo jugable y son pasto de tiros cruzados siempre. Luego, capturar la bandera no se beneficia tanto del uso de titanes, porque hay que conseguir los puntos calientes a pie. El tercer modo, en cambio, es nuevo. En el Último Titán en pie, todos los jugadores comienzan dentro de sus robots y gana el equipo que mantenga mínimo uno vivo. Y aunque se puede jugar como soldado si palmas, la gracia de este modo está en evitar todo el daño posible en tu robot mientras tratas de rodear a tus enemigos, o evitas que te rodeen, claro. Fue mi modo favorito con diferencia, incluso si se limita solo a los titanes, porque me hizo

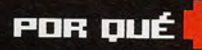
"La exclusividad puede ser un lastre para una nueva franquicia, pero a cambio puede ser el primer imprescindible de Xbox One"

entender que esas moles de metal son un bien muy preciado que hay que mantener el máximo tiempo posible en cualquier partida.

Titanfall también es un bien muy preciado. Es el regreso de los creadores de *Call of Duty* y a la vez es la respuesta de EA a su enemigo de esta generación. Además se trata de una apuesta por una nueva forma de juego con online y campaña integrados (aunque no haya visto eso aún) y, lo que puede ser más importante, es el juego con el que Xbox One va a tener que dar el do de pecho para empezar a remontar todo el terreno perdido con su competidora (a tenor de lo visto en la campaña navideña). Su fórmula es genial pero, ¿será suficiente para que la gente se decida a comprar la consola?

BRUNO LOUVIERS



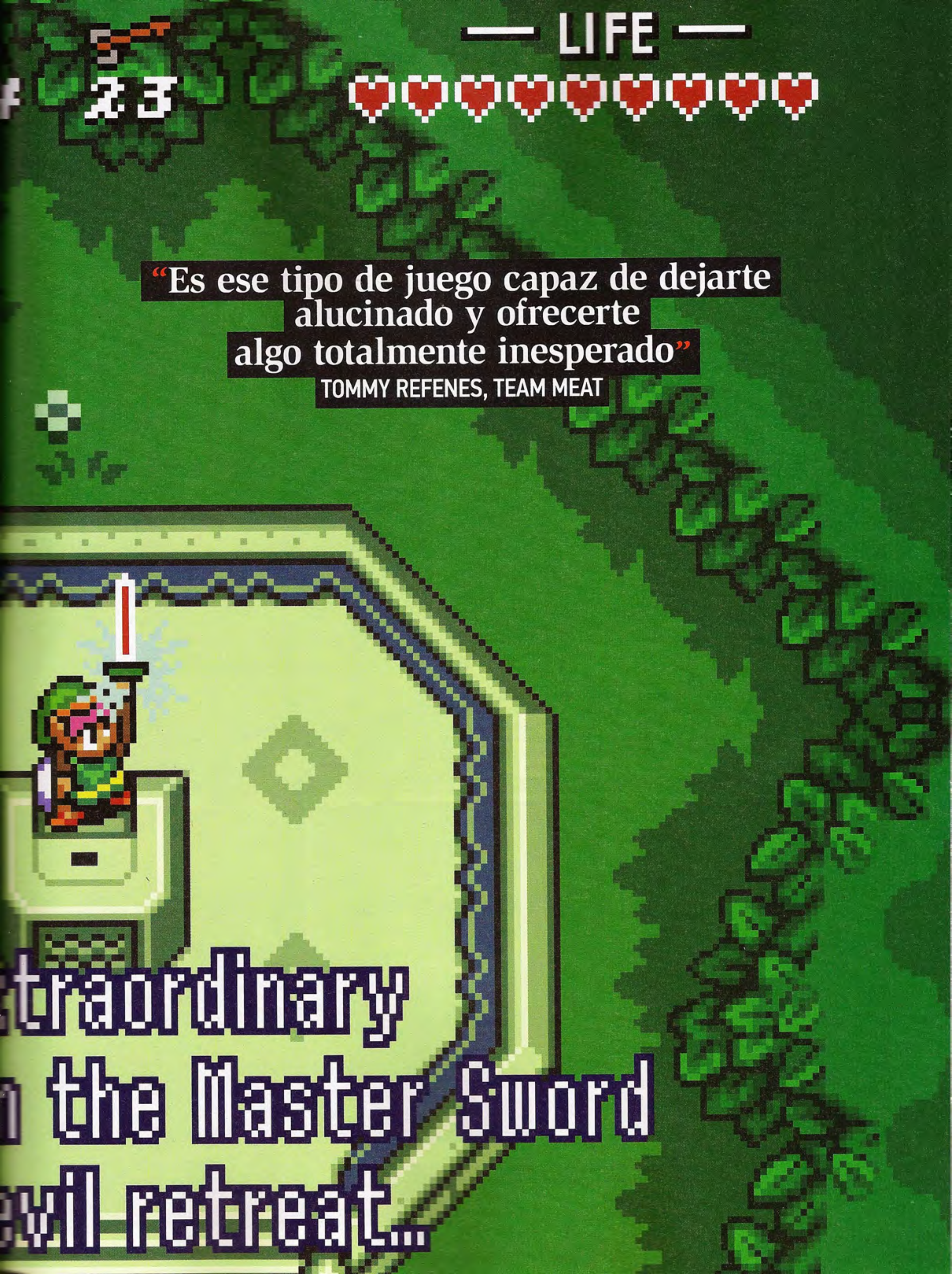


The Legend Of Zelda: A Link To The Past

TOMMY REFENES, TEAM MEAT

Para mí... ¡esto es duro! Creo que mi juego favorito es A Link To The Past. No jugué al primer Zelda hasta mucho después porque primero lo hice a Zelda II. Y fue genial, pero A Link To The Past era realmente mágico. He estado pensando mucho en ello desde el lanzamiento de A Link Between Worlds, que también me gusta. Primero, el salto de NES a SNES fue enorme en lo gráfico y en lo sonoro. Te pones con ello, con las primeras mazmorras y consigues la Espada Maestra y asumes que es el final. Entonces, matas al tipo de turno y te lleva al Dark World y te quedas: '¿Pero qué puñetas ha pasado?' Creo que ningún otro juego puede generar algo igual. Es difícil guardar secretos hoy en día, siempre te enteras de alguna cosa antes de tiempo. Ese tipo de momento en el que un juego te deja alucinado y te ofrece algo totalmente inesperado es lo que yo sentí con A Link To The Past. Es un título al que se regresa a menudo. Creo que lo juego una vez al año y sigue siendo exactamente igual de bueno.

Link, it is e
that you wo
that makes



“Es ese tipo de juego capaz de dejarte alucinado y ofrecerte algo totalmente inesperado”

TOMMY REFENES, TEAM MEAT



LA TRILOGÍA QUE NO ES TRILOGÍA

A MI no me engañan: aunque no se llame *Dark Souls III*, este juego es una tercera parte. *Demon's Souls*, marca que es propiedad de Sony Japan (que pusieron dinero para su desarrollo en exclusiva para PS3), sería la primera parte, la que señalaba el camino a seguir por la segunda, *Dark Souls*, que hizo dos cosas muy importantes: darle una estructura propia de un *metroidvania* y, claro, salir también en Xbox 360. El éxito y la popularidad de un juego de nicho como éste sorprendieron a From Software, pero les ha dado otra oportunidad de superarse de nuevo. ¿Habrán conseguido pulir las asperezas de uno de los juegos más importantes de la generación? Espero y deseo que así sea.

Arriba: Si algo no ha cambiado en absoluto en *Dark Souls II* es esa sensación de... ¿y ahora qué hago yo contra este bicho del demonio?. Y ocurre desde el principio: en el mismísimo tutorial hay dos enemigos que no puedes vencer ni con toda la potra del mundo.

Dark Souls 2

CONCEPTO ■ No cabemos en sí de gozo por volverle a echar el guante a la secuela del juego más importante de la pasada generación. Ahí queda eso.

También conocido como Demon's Souls II

Primero por saltar a por un objeto, luego por caer en un hueco sin mirar si había un enemigo debajo, después en una emboscada, de nuevo por intentar saltar donde no debo, más adelante por ir con prisas, también por no mirar el ángulo de disparo de un arquero... He muerto en una demo de *Dark Souls II* como 20 veces en apenas dos horas de juego. ¿Más accesible? Unas narices. Este juego sigue siendo una experiencia para dementes hecho por los *mad doctors* de From Software y, lejos de parecerme más fácil o sencillo o lo que sea que temíamos todos con esta segunda parte, parece aún más crudo, impasible y perverso.

El director del juego, Yui Tanimura, metió la pata en el E3 de 2012 diciendo que el juego iba a ser más accesible. Mala elección de palabras, porque lo que yo he visto es que quieren hacerlo, simplemente, menos opaco en ciertas áreas donde, sin guía, estabas perdido completamente. Y eso no puede ser malo de ningún modo, pues no había nada más frustrante en *Dark Souls* que romper un pacto sin saber qué consecuencias podría tener eso o qué beneficios obtenías de mejorarlo. En la secuela, por ejemplo, insistir en darle charla a los NPCs sirve para entender por encima este tipo de cuestiones. Pero tranquilidad: que tampoco es que lo dejen demasiado claro. Para eso estoy aquí, para trasladar lo que su productor global, Takeshi Miyazoe, ha explicado en la breve presentación en Madrid del juego.

Si te daba miedo ser invadido y, por ello, permanecías como no muerto la mayor parte del juego, estás fastidiado: ahora es posible ser invadido en cualquier estado del personaje. From Software ha querido hacer más natural pero también mucho más presente, la experiencia PvP (jugador contra jugador), aunque sin descuidar en ningún momento la aventura para un jugador, de la que luego hablaremos. En *Dark Souls II* existe una jerarquía de invasiones, por llamarlo de algún modo, en la que es posible, en primer lugar, ser invadido muy a menudo si eres un jugador perseguido, esto es, tienes mucha reputación (buena o mala); segundo, si eres miembro de un pacto (pudiendo entonces ser invadido más a menudo por miembros del mismo pacto que tú, pero también teniendo más posibilidades de convocarlos cuando necesites ayuda); tercero, si estás vivo; y, ya en último lugar, si estás muerto. En otras palabras, hay posibilidades de ser invadido, pero no tantas. Y no todos los invasores serán iguales, pues aquellos que tienen un color más intenso lo poseen porque son grandes luchadores.

Este primer cambio es perfecto para entender cómo ha evolucionado el juego. Si por un lado han introducido algo que puede hacer el juego más difícil o más fácil, por otro han hecho un retoque que lo descompensa de algún modo. Esta forma de pensamiento es evidente cuando observas la barra de vida. Como ya pasara en *Demon's Souls*, cuando estás muerto tienes menos vida, pero en lugar de castigar de forma tan severa al jugador, ahora el latigazo moral es más ligero... al principio. Cada vez que mueres en *Dark Souls II*, tu vida desciende un 10% hasta un máximo del 50%. Sí, si mueres seis veces (contando que estuvieras vivo antes), tendrás que superar la pantalla con la mitad de vida. El título va incluso bastante más lejos y, si eres un jugador tramposo en el online, puedes perder muchísima más vida, llegando a un mínimo del 10%. Siempre puedes revivir a humano llegado ese punto o gastar una de las muy comunes gemas de vida que regeneran salud poco a poco tras consumirlas. No son como los frascos de estus, que se rellenan con las hogueras, sino como las hierbas de *Demon's Souls*.

> "Dark Souls II es aún más crudo, impasible y perverso. Todo indica que será más difícil que su antecesor"

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC, 360, PS3
Origen: Japón
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: From Software
Lanzamiento: 14 de marzo
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Dark Souls lo es todo y es nada. Es un juego tan influyente que ha afectado a las nociones sobre lo online en la nueva generación, pero también es un juego de nicho, uno diametralmente opuesto a lo casual y que solo puede existir en un medio como éste. *Dark Souls* es EL VIDEOJUEGO.

Historial

Dark Souls 2011 [Multi]
Demon's Souls 2010 [PS3]
Enchanted Arms 2006 [PS3, 360]
King's Field III 2001 [PS2]

Apogeo

No hay un solo momento en *Dark Souls* que no se pueda denominar como apoteósico, pero si hubiera que destacar uno, sería derrotar a Ornstein y Smough sin ayuda.

Ahora bien, ¿este cambio hace el juego más fácil? Bueno, puedes recuperar vida de más formas, pero no se regenera de golpe, sino poco a poco. Y si te quedas sin gemas... estás fastidiado. Y los frascos de estus no funcionan igual tampoco: por defecto llevas solo uno, no cinco, y tienes que ir mejorándolos con fragmentos de frasco y con la ayuda de un personaje concreto. Pero esto solo aumenta su cantidad, para que sean más efectivos hay que llevar a cabo otro proceso. Este personaje, por cierto, es fundamental porque también ayuda a subir los niveles, pues ya no es posible hacerlo en las hogueras. Si tu cabecita ha pegado un chasquido al leer esto, enhorabuena, empieza a entender que este juego realmente es diferente a sus dos predecesores. Por cierto, ¿ya veis por qué digo que este juego vale también como secuela de *Demon's Souls*?

Las funciones de las hogueras han quedado bastante reducidas, en general. Ahora permiten transportarte entre una y otra desde el principio. Es una elección problemática, pero lógica si solo un personaje te permite subir de nivel. Y han ganado una nueva función: el sacrificio de objetos específicos. No parece que vaya a haber humanidad en el juego (aunque esto no lo puedo confirmar todavía al 100%), pero hay ciertos objetos que permiten, por poner un ejemplo, aumentar la dificultad de los enemigos hasta que mueres, esto es, luchar en Juego Nuevo + sin tener que acabar la partida, jefes incluidos. Esto, parece que no, pero es una locura inmensa que los fans van a recibir con los brazos abiertos. Y no es el único añadido pensando en ellos: hay un objeto que, usado en una ubicación concreta, permite resetear completamente el personaje y empezarlo de cero sin tener que comenzar una nueva partida.

/// En el aspecto más importante, *Dark Souls II* sí parece más difícil, y de una forma muy clara. Me da algo de miedo decir esto y descubrir más adelante que estoy equivocado, pero por lo que he jugado, el combate es más aplastante que nunca y solo hacen falta unos minutos para comprobarlo. Hay tantos cambios y retoques aquí y allá que enumerarlos todos, además de una pesadez para ambos, es inútil. Hay que jugarlo para comprender hasta qué punto requiere aprender unas nuevas bases porque sus antecesores son muy diferentes. Como jugador de escudo y movimientos en círculos, me siento ultrajado (en un buen sentido, en un sentido darksoulesco) al comprobar que la barra de estamina no se regenera de forma instantánea tras bajar la defensa, sino que aumenta lentamente durante un segundo para luego empezar a buen ritmo. Este pequeño detalle es suficiente para arruinar toda mi estrategia, hacerme perder a menudo la estabilidad (toda la barra de energía), y dejarme

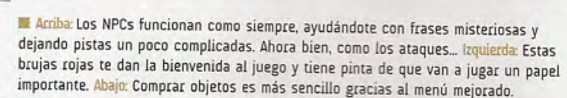


"La popularidad de Dark Souls no nos ha afectado, siempre hemos hecho los juegos que queremos hacer. Somos un poco egoístas en ese sentido, pero creo que es algo positivo"

TAKESHI MIYAZOE PRODUCTOR DE DARK SOULS II

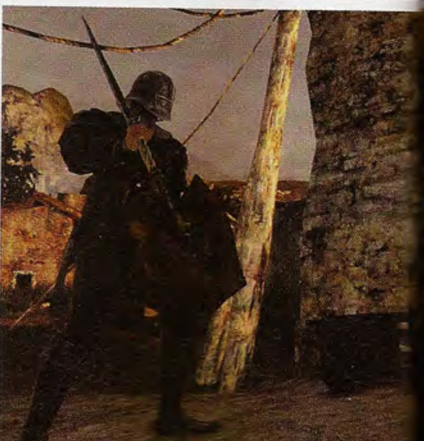






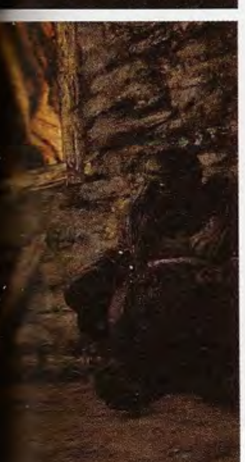
Arriba: Los NPCs funcionan como siempre, ayudándote con frases misteriosas y dejando pistas un poco complicadas. Ahora bien, como los ataques... Izquierda: Estas brujas rojas te dan la bienvenida al juego y tiene pinta de que van a jugar un papel importante. Abajo: Comprar objetos es más sencillo gracias al menú mejorado.






■ Arriba: Uno de los cambios del equipamiento es que ahora se pueden llevar hasta cuatro anillos, no solo dos.

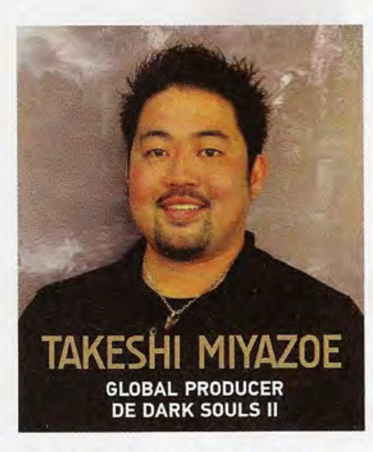




varios y valiosos segundos inmóvil y sin poder hacer nada. He muerto por esto una vergonzosa cantidad de veces. Rodar tampoco es la solución: el margen de invencibilidad mientras te tiras al suelo es más reducido que antes. Y para colmo, si recibes un impacto es muy fácil que te quedes atontado unos momentos antes de poder moverte o rodar, y ahí es cuando los enemigos te rodean y mueres. Mueres muchas veces. Demasiadas. Infinitas.

De eso ha tratado siempre el juego, al fin y al cabo: de morir y aprender. Ahora bien, ese aprendizaje se ha hecho más... desequilibrado. Por un lado, la barra de vida te va bajando hasta el punto de que puedes morir de dos golpes si no revives, haciendo la experiencia muy, muy difícil; pero por otro, si mueres un montón, un montonazo de veces, los enemigos dejarán de aparecer progresivamente, primero los más cercanos a la hoguera, luego los siguientes... Esto vuelve el juego más fácil, efectivamente, pero a costa de no obtener más almas ni de recuperar las perdidas. Y he aquí el único punto que realmente me ha preocupado de la demo. Tendré que vivir en profundidad la experiencia cuando salga el juego en marzo (si eres pecero, seguramente te toque esperar a finales de mayo), pero solo tengo una duda sobre *Dark Souls II*. El resto, lo tengo muy clarito: el combate sigue siendo una batalla ardua que te hace temblar y sentir un miedo primario que pocos videojuegos pueden generar, el miedo a morir. Y mueres. Muchas veces. Y siempre por culpa tuya.

BRUNO LOUVIERS


TAKESHI MIYAZOE
GLOBAL PRODUCER DE DARK SOULS II

¿ESPERA FROM SOFTWARE EL MISMO ÉXITO DE DARK SOULS PARA ESTA SEGUNDA PARTE?

En From Software albergamos la esperanza de que sea un gran éxito, pero nuestras expectativas, bueno, no pueden ser nunca muy altas. *Dark Souls* era un juego de nicho dirigido a un jugador muy *hardcore*. Esperamos que *Dark Souls II* viva el mismo proceso. Éste sigue siendo el mismo tipo de juego de nicho. No todo el mundo lo disfrutará, pero sabemos que al final prevalece la sensación de triunfo.

¿NO ESPERABAIS TRIUNFAR SIQUIERA CON EL PRIMERO?

Oh, no creo que nadie previera eso. Fue una sorpresa muy agradable. Que la gente piense que es uno de los juegos más importantes de la generación es ciertamente gratificante. Nos hace muy felices haber llegado a tanta gente.

HASTA EL PUNTO DE QUE HICISTEIS UNA VERSIÓN DE PC PARA LLEGAR A AÚN MÁS JUGADORES

Oh, sí. Aquello fue un desastre de port. Prometemos que la versión de *Dark Souls II* será una versión de PC real. Saldrá un poquito después.

POR LO QUE HE PODIDO PROBAR, EL JUEGO ES MÁS DIFÍCIL QUE ANTES EN MUCHOS SENTIDOS. ¿ERA ESA LA INTENCIÓN CON ESTA SECUELA?

No era la intención. Nuestro objetivo no es hacer un juego más difícil. Evidentemente, no queríamos hacerlo más fácil, queríamos que fuera un reto, pero que se mantuviera equilibrado en ese sentido. Cuando el Tanimura-san empezó a arrojar nuevos conceptos y se fueron plasmando en la jugabilidad, al final quedó algo más complicado de lo que era.

ENTONCES, OFICIALMENTE, ES MÁS DIFÍCIL

[Risas] Sí, digamos que sí.

EL PVP ESTÁ MÁS PRESENTE QUE NUNCA, ¿PUEDES EXPLAYARTE UN POCO MÁS EN LA MATERIA?

Lo básico fue introducir un servidor propio para hacerlo más estable. Luego, quisimos implementar un mejor sistema de pactos, que añadieran esta vez roles a cada uno de ellos y que ayudaran a determinar qué tipo de personaje querían ser en el mundo: ayudar, molestar, ser alguien malvado al que luego el juego y los jugadores castigarán... Dependerá de tu estilo siempre y habrá que probarlos en profundidad.

¿NO OS DA MIEDO QUE FAGOCITE LA EXPERIENCIA PARA UN JUGADOR?

Nuestra actitud es que el PvE va primero. Dark Souls II es esencialmente un juego para una persona, pero donde intervienen otras a través del PvP y con las invasiones.

HAS DICHO QUE LOS MALOS JUGADORES SERÁN CASTIGADOS. ¿HABRÁ RECOMPENSAS PARA LOS JUGADORES QUE SEAN BUENOS?

Uy, no estamos seguros. Hay niveles de pecado para los invasores más negativos, pero no sé si bonificaremos a los buenos. Queremos que el PvP sea algo natural, una persona en lugar de una IA, que sea un tipo de enemigo más, no algo al margen.

¿HA SIDO DIFÍCIL MANTENER LA CABEZA FRÍA A LA HORA DE ATRAER A NUEVOS JUGADORES SIN SACRIFICAR A LOS YA FIELES?

Desde la perspectiva del estudio, creo que no ha habido ningún cambio pensando en atraer a más gente. From Software es un estudio que sigue a rajatabla su visión del videojuego y que no se ve afectado por otros factores. La popularidad de *Dark Souls* no nos ha afectado, siempre hemos hecho los juegos que queremos hacer. Somos un poco egoístas en ese sentido, pero creo que es algo positivo.

¿CONSIDERÁIS EN FROM SOFTWARE QUE VUESTRA VISIÓN DEL ONLINE INTEGRADO HA INFLUIDO EN LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN?

Pues no estoy muy seguro de si se han inspirado en nosotros. Si fuera así, sería un halago monumental.



Lego El Hobbit

CONCEPTO ■ Siguiendo las huellas de *Lego El Señor de los Anillos*, Traveller's Tales da un giro a la adaptación de Peter Jackson de *El Hobbit*.

Por qué será mejor que las películas

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: Multi
Origen: Reino Unido
Compañía: WB Games
Desarrollador: TT Games
Lanzamiento: 2014
Género: Aventura por piezas
Jugadores: 1-2

Perfil

Traveller's Tales lleva desde principios de los noventa trabajando con licencias muy diversas, pero encontraron el éxito al hacer equipo con Lego para adaptar su icónica serie de *Star Wars*. Hoy continúan haciendo juegos de ladrillos de plástico a partir de franquicias fílmicas muy diversas.

Historial

Lego Marvel Super Heroes **2013 [Multi]**

Lego City Undercover **2013 [Wii U]**

Lego Star Wars: El Video Juego **2005 [Multi]**

Puggsy **1993 [Mega Drive]**

Apogeo

Aunque cada uno de los juegos de Lego tiene su propios fans, el *Lego Marvel Super Heroes* del año pasado consiguió dar pie a una de las versiones interactivas más fidedignas de los héroes Marvel hasta la fecha.

A diferencia de la ambiciosa aventura fílmica de Peter Jackson, que necesita tres películas para adaptar la novela de J.R.R. Tolkien *El Hobbit*, Traveller's Tales se basta con algo menos para contar la historia de Bilbo Bolsón y su compañía de enanos dando tumbos por la Tierra Media. Bueno, no mucho menos: dos, concretamente, quizás porque en la primera película pasan muy pocas cosas. Ambientado durante las dos primeras partes de la trilogía cinematográfica, los jugadores pueden esperar la habitual mezcla de mecánicas aventureras y sátira para todos los públicos, perfecta para burlarse de la gravedad de las películas.

De hecho, podemos afirmar sin miedo que las rendiciones de Lego mejoran las películas. Después de todo, el material de partida estaba dirigido a un público mucho más joven que aquel al que estaba destinado su secuela, *El Señor de los Anillos*, una circunstancia que parece olvidarse entre tanto enano sediento de sangre. El humor de Lego es, pues, perfecto para recuperar la magia del libro original.

1 DANDO PERSONALIDAD

Uno de los problemas fundamentales de las dos películas estrenadas hasta el momento es que el reparto es enorme, pero muchos personajes no hacen nada. Es estupendo, por eso, que TT quiera inyectar algo más de personalidad en cada miembro de la compañía. Cada enano tiene habilidades individuales que pueden ser usadas en distintos momentos. Por ejemplo, Bombur tiene un 'rebote de panza' que permite a otros jugadores usar su barriga como trampolín para llegar a distintas alturas.



"Nuestra visión familiar de estas aventuras harán que padres e hijos jueguen y rían juntos mientras construyen y exploran en la Tierra Media de Lego"
TOM STONE, TT GAMES





2 CUESTIONES SONORAS

Al estilo de *Lego El Señor de los Anillos* (primer juego de Lego que utilizó una pista vocal original de una película), *El Hobbit* también recurrirá a voces de actores tomadas directamente de la película. Veremos qué pasa en España, como siempre, pero los anglosajones podrán disfrutar del excelente trabajo de Martin Freeman como el jovial Bilbo y el excéntrico Gandalf de McKellen: Suponemos que no se recurrirá demasiado a los enanos, tan proclives al diálogo pesado. Aún así, hay diálogos ligeros de sobra donde elegir.

3 MÁS TIERRA MEDIA

Incluso aunque te hayas abierto paso por todos los juegos basados en *El Señor de los Anillos*, es posible que *El Hobbit* incluya unas cuantas localizaciones que no conozcas. Aunque pases un buen rato disfrutando de las bucólicas localizaciones de la Comarca, las cosas se pondrán más emocionantes cuando atravieses el Bosque Negro en compañía de los enanos, te adentres en Esgaroth y más allá de la Montaña Solitaria, en los dominios de Smaug. Puede que sea solo Lego, pero cualquier oportunidad de seguir explorando la vasta Tierra Media es bienvenida.

4 SON SOLO DOS PELÍCULAS

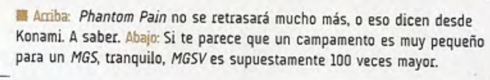
Puede que para los fans más fatales esta sea una buena noticia, ya que el anuncio de *Lego El Hobbit* viene acompañado del dato de que solo adaptará las dos primeras películas de la trilogía, dejando la puerta abierta para otro juego basado únicamente en el último acto de la épica aventura cinematográfica. Es una elección extraña, en cualquier caso, y no terminamos de creernos que el juego no incluya los eventos del clímax final, ya que tanto el juego como la película llegarán, supuestamente, en 2014.

5 ¡ES LEGO!

No podemos pasar por alto que estamos ante una franquicia de eficacia probada gracias a sus mecánicas intuitivas y accesibles, tan características de los videojuegos de Lego. *El Hobbit* no experimentará con la fórmula, incluyendo pequeñas variaciones ya presentes en *Lego El Señor de los Anillos* (como la expansión del sistema de inventario), pero las bases de la mecánica, que en este caso mezclan la cosecha de piezas y la construcción de objetos con el mundo de Tolkien, ya se bastan y sobran para generar un juego atractivo.

OTRA VEZ IGUAL...

GROUND ZEROES RECIBIÓ hace poco la calificación de 'violencia sexual' de la ERSB, haciendo que el juego sea +18 y compartiendo honores con el otro único juego que ha recibido tal calificativo: *Animamundi: Dark Alchemist*, un juego narrativo de PC de 2006). Esto se debe a ciertas grabaciones de sonidos que parecen imitar 'el desgarro de ropa y ruidos de forcejeos'. Esta escena se suma pues a las ya confirmadas de gore y violencia extrema del juego. Es irónico que otros medios como la televisión y el cine hayan conseguido tratar estos temas sin demasiadas trabas pero que el videojuego siga siendo considerado un territorio infantil donde tales cosas no deben aparecer. Sin embargo, con los tiros en la cabeza no hay problema...



Arriba: *Phantom Pain* no se retrasará mucho más, o eso dicen desde Konami. A saber. Abajo: Si te parece que un campamento es muy pequeño para un *MGS*, tranquilo, *MGSV* es supuestamente 100 veces mayor.





Arriba: 'Dos sombras nacieron de FOX' dice el juego en su tráiler. Nosotros ya nos perdemos con las locuras de Kojima y no nos molestamos más allá de lo obvio: XOF es FOX al revés, y punto.

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

CONCEPTO El capítulo de introducción de *Metal Gear Solid V, Ground Zeroes*, busca introducir a los jugadores a las infiltraciones en mundos abiertos.

Un aperitivo antes del plato principal de Kojima

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Multi
Origen: Japón
Compañía: Konami
Desarrollador: Kojima Productions
Lanzamiento: 20 de marzo
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Kojima es mundialmente conocido gracias a la saga *Metal Gear* y a las fotos de comida de su Twitter. Fue un pionero en el género de la infiltración y, entre plato y plato, ha sacado tiempo para dirigir el desarrollo del Fox Engine, que mostrará como nunca sus bizarradas y sus guiños al cine de serie B.

Historial

Metal Gear Rising: Revengeance
Multi [2013]
Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots
PS3 [2008]
Zone Of The Enders
PS2 [2001]

Apogeo

¿Sabías que, en principio, The Boss iba a tener tatuada una serpiente en el pecho en lugar de una cicatriz y que la pelea final iba a ser con ella sin la parte superior de su traje? Ahora, vuelve a respetar a Kojima si puedes.

Nunca intentes predecir lo que hará Kojima. Cuando *Ground Zeroes* fue anunciado como algo al margen de *Metal Gear Solid V*, fue un palo, pero tampoco una gran sorpresa. Kojima tiene reputación de buen comensal y de caprichoso por algo. *Ground Zeroes* también se lanzará en PS3 y 360, por raro que parezca. No funcionará a 60 fps, como en la nueva generación, y algunas texturas van a dar lastimita, pero aún así es un juego que se ve de miedo y los mapas serán igual de grandes y las animaciones bastante similares.

Equipado con el Fox Engine, *Ground Zeroes* servirá como preludio del siguiente capítulo principal, *Metal Gear Solid V*. En otras palabras, es un tutorial de pago. No va a ser un juego pequeño tampoco, pues ocurre en un mundo casi abierto, en una instalación militar cubana, allá por 1975, en la que Snake, o Big Boss para no liarnos, tiene que encontrar a Paz, un agente de Cipher que ha sobrevivido y que ya aparecía en *Peace Walker*. Por cierto, que *Ground Zeroes* arranca justo después de *Peace Walker* y no después de *Guns Of The Patriots*. Yo lo digo por si acaso, que nunca se sabe.

Parece que el objetivo de Kojima Studios con *Ground Zeroes* es redefinir totalmente la experiencia *Metal Gear* sin llevarse por delante demasiadas señas de identidad de la franquicia. Las mecánicas fundamentales han sido alteradas, incluyendo nuevos interrogatorios, ejecuciones a cámara lenta o viaje rápido. Son ingerencias claras de la infiltración occidental. De *Splinter Cell*, sí.

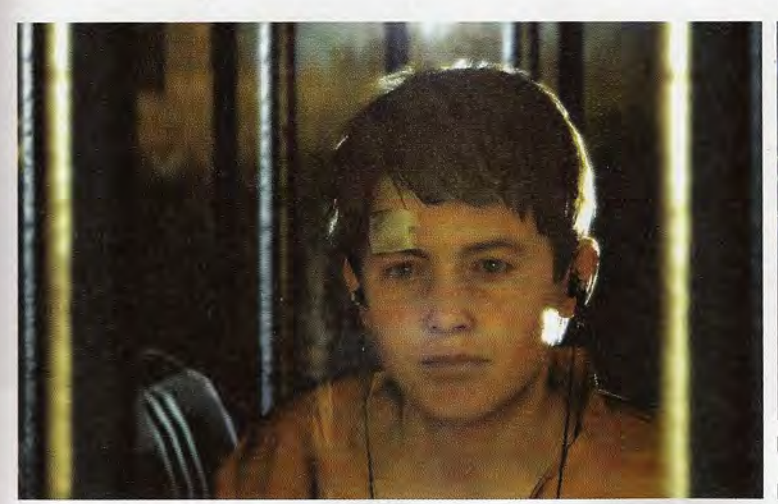
En esta inspiración de otros compañeros de andanzas, una de las más interesantes novedades es la practica eliminación del HUD. La información aparece dada en el entorno, de modo que la infiltración a través del Campamento Omega resulte mucho más purista. Al pasar por escaleras y otros elementos, aparecerá un botón contextual, y efectos como el *lens flare* indican el peligro de ser descubierto. El daño se representa con sangre en la pantalla y las raciones han sido eliminadas (en apariencia).

/// Si te expones al enemigo sin quererlo, tranquilo, el combate está más mejorado que nunca. Cuando un solo enemigo descubre a Snake, el tiempo se ralentiza (por efectos de las nanomáquinas, fijísimo) y el personaje entra en una especie de tiempo de bala en el que tiene unos pocos segundos extra para ejecutar enemigos antes de que den la alarma. Esto significa que, como en los *Splinter Cell*, ser detectado no es sinónimo de fracaso: puedes resolver las situaciones antes de que estallen del todo.

> "Ground Zeroes ha sido diseñado para introducir elementos clave de los que el jugador se beneficiará y con los que descubrirá las novedades del juego"
>
> **HIDEO KOJIMA** KOJIMA PRODUCTIONS

Si metes la pata al resolver esta situación, una alarma empezará a atosigarte con guardias que reciben tu localización. Aquí, *Ground Zeroes* funciona como cualquier otro *Metal Gear Solid*, con momentos y dejes propios de los shooters en tercera persona; así que todo funciona como uno se lo imagina y con la efectividad habitual.

Está claro que Kojima no quiere mostrar exactamente qué trama para *Metal Gear Solid V*. Como en *Dead Rising 2: Case Zero*, *Ground Zeroes* será un preludio, un prefacio de los cambios que va a sufrir más profundamente la saga con *Metal Gear Solid V*. Nos morimos de ganas de encontrarnos con la evolución de unos de los zigurats de la industria y ver si hay nuevas soluciones narrativas en torno a él, pues la transformación de Snake en lo que sería en otros juegos es interesantísima. No sabemos si esto significa que nos meteremos en territorios tan turbios como los niños soldados, el programa Les Enfants Terrible que daría lugar a Solid Snake y sus hermanos, o en otras cosas, pero Kojima ya ha dicho que el juego hablará de 'amor y familia' y que habrá temas muy controvertidos. Muchos son los que esperan grandes cosas de *Metal Gear Solid V*, pero poco se sabe a ciencia cierta. *Ground Zeroes* se lanza el mes que viene, así que no tardaremos mucho en descubrir algo. Por el momento, todo parece un plan de Kojima para dejar al personal del revés.





Izquierda: La familia va a ser un punto clave *Ground Zeroes*, de modo que lo mismo Kojima madura de una vez y pone a Snake en situaciones reales, como a cambiar pañales.

The Elder Scrolls Online

CONCEPTO ■ Zenimax Online intenta lo imposible: la convivencia del monojugador más ombliguista y emergente con las dinámicas inamovibles del multi masivo online.

Tamriel en toda su plenitud, pero con otra fórmula

No envidiamos la tarea de Matt Firor, director de *The Elder Scrolls Online* (y creador de uno de los mejores MMO clásicos, *Dark Ages of Camelot*), de convertir la megafranquicia de Bethesda en un contendiente de *WoW*. Una tarea que, en mi primer paseo por el Tamriel online, encuentra al mismo tiempo luces y sombras. La mitología oscura, uno de los elementos distintivos de la serie (enanos extintos, elfos crápulas, imperios romanos traducidos a mundos fantásticos...), está respetada casi a la perfección. La aventura empieza en un plano del Oblivion -el del príncipe daedra Molag Bal-, con nuestro protagonista muerto y prisionero, y retazos de un arco principal que no tendrían nada que envidiar a una de las entregas primarias de la saga. Este arranque sirve para mostrar las virtudes del juego -un aspecto gráfico bastante vistosito- y meternos en una épica en la que decenas de almas se pelean contra Atronachs de fuego (sí, a nivel 1, con un par) mientras intentamos escapar hacia Tamriel.

Una vez allí, nuestro punto de origen depende de nuestra raza y facción. Una buena idea para evitar el abuso PvP contra los novatos y meternos poco a poco en faena respetando otro punto básico, el hecho de que salgas a dar un paseo para cumplir una misión y acabes metido en una decena de búsquedas casi sin querer, o adicto a descubrir localizaciones. Hasta aquí, todo correcto. El problema es que cuesta acostumbrarse a que esto es un MMO tirando a clásico, donde nuestras acciones vienen gobernadas por la típica barra de habilidades con recarga en segundos, y el combate se resuelve con tiradas ocultas, zonas y demás requisitos impuestos por su condición online. Entre la regeneración de enemigos, la falta de contacto del combate y su dependencia de la citada barra, el resultado chocará un poco al jugador de largo recorrido de *TES*. Es decir, la cosa funciona, pero en su género. Esto no tiene por qué ser negativo (recordemos que *WoW* nació, por poner un ejemplo claro, de un juego de estrategia en tiempo real), pero dudo bastante que el jugador *mainstream* de *Skyrim* no reaccione con una mezcla entre sorpresa e indignación (la misma con la que recibiría un *Morrowind* a día de hoy, y no digamos ya a *Daggerfall*).

Si cito *Skyrim* es porque *TESO* bebe bastante de su simpleza: tiene sus mismas características (salud, resistencia y magicka), y contamos con un abanico reducido de habilidades, de las que se ha eliminado el sigilo, por ejemplo. Existe, pero en mi clase (Dragonknight, que lo mismo vale para tanque que para apoyo que para daño por segundo. Cada clase permite varios roles, algo muy adecuado para la versatilidad de los personajes en los juegos principales), al menos, no tiene niveles ni bonus asociados más allá de la cuchillada trapera.

Se ha respetado también la ausencia de puntos de experiencia tradicionales: nuestras habilidades suben con el combate (y con las búsquedas, y libros), pero sus poderes derivados necesitan de la inversión más o menos constante de puntos de habilidad que ganamos con cada nivel -y con búsquedas, y con exploración del mapa. Niveles que suben despacito, aunque con tres o cuatro habilidades, el combate adquiere la variedad necesaria para no hacerse tedioso, si bien uno no puede permitir dispersarse como en un *TES* al uso. Estamos limitados a un solo set de equipo de partida y, considerando lo preciados que son los puntos de habilidad, uno se lo piensa dos veces antes de empezar a subir cosas no relacionadas con tu clase y tu especialidad de armas. También muy propio del MMO es no poder saquear por completo a nuestros enemigos (el botín es muy limitadito y aleatorio, atado a nuestro nivel) o no poder interactuar con casi ningún elemento de las ciudades. En *TESO*, todo es funcional. Y sí, puede jugarse en solitario sin problemas (mis únicas muertes fueron por caídas), pero con las mecánicas de un MMO. Como híbrido, se queda corto. Como MMO, tiene potencial.

> "Puedes jugar como quieras, solo o con amigos. Tenemos cientos de horas de contenido"
> **MATT FIROR** ZENIMAX ONLINE

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC/PS3/Xbox 360
País: Estados Unidos
Empresa Bethesda
Desarrollador: Zenimax Online
Lanzamiento: 4 de abril
Jugadores: MMO

Zenimax Online

El estudio se fundó hace siete años, bajo la dirección de Matt Firor, con un porrón de veteranos de buenos MMO (*Dark Ages, Star War Galaxies, Ultima, Warhammer*...) y 300 millones de dólares para empezar.

Historia

The Elder Scrolls Online (PC, Mac, PS4, Xbox One): **2014**

Apogeo

Más que apogeo, reto. Zenimax Online se ha currado un juego muy ambicioso (que cubrirá todo Tamriel: considerad que cada *Skyrim* u *Oblivion* es solo una región del mundo), con el desafío de sobrevivir a un modelo de negocio -la suscripción mensual- en declive.





■ Arriba: Las conversaciones son bastante limitadas. Indican búsquedas y dan contexto, pero poco más. No hay Elocuencia.



HACIENDO AMIGOS

LA BETA DE prensa, casi desierta por su naturaleza, apenas sirve para hacerse una idea de lo que, según Firor, marcará la diferencia con otros MMO: el aspecto social. Durante mi periplo hice un par de amigos, chateé con algún que otro extraño y me aventuré en unas ruinas Dwemer y una guarida de nigromantes acompañado de una hechicera bretona, aunque solo necesitamos colaborar para darle estopa a algún jefe final. Curiosamente, en las mazmorras en general era habitual encontrarse con gente y progresar de forma natural sin tener que comunicarse. Pero esto es un MMO: harán falta meses, no días, para ver qué tal funcionan los clanes y la interesante guerra entre facciones por el control de Cyrodiil.

■ Arriba: El aspecto gráfico de *The Elder Scrolls Online* es su principal baza: enormes escenarios diseñados con fidelidad a la serie, paso del tiempo y climatología. Abajo: El combate en primera persona recuerda más a los rolazos clásicos tipo *Might and Magic* que a *WoW* o *Rift*. Un detalle curioso es que podemos hacernos con disfraces para evitar el combate con humanos en ciertas zonas.

Defeat the Anchor Guardian

Defeat the Anchor Guardian



Pese al gran éxito comercial de Diablo III, no supo llegar a muchos jugadores. Reaper Of Souls es el intento de corregir algunos errores por parte de Blizzard.

Diablo III: Reaper Of Souls

CONCEPTO Que una compañía admita sus errores y sepa volver a lo que le pide su público es, como mínimo, encomiable.

Blizzard siembra para recoger satisfacción

Antes de empezar hay que dejar algo claro. Desde el día uno, era más que evidente que Diablo III se sentía muy cómodo bajo la sombra de su predecesor y amenazaba con no moverse. Desde la prescindible Casa de Subastas de final del juego hasta el opresivo "DRM siempre online", afirmar que Diablo III ha tenido una serie de problemas es quedarse corto, pero ya se han comentado hasta la saciedad. Reaper Of Souls es un acercamiento de Blizzard a su comunidad con bandera blanca, un intento genuino de dar respuesta a las quejas de los jugadores y, a la vez, dar nueva vida a su título para incondicionales de las mazmorras.

Blizzard ha apartado su atención de los paisajes infernales y el inagotable arsenal de demonios que alimenta el tan satisfactorio sistema de combate "haz clic hasta que se rompa el ratón" de Diablo, para optar por una lucha de poder contra el ángel caído Malthael. Es un acertado cambio de tercio, sin duda, y aporta una dinámica interesante al Acto V del RPG de acción. Huelga decir que el nuevo acto no es lo único que trae Reaper Of Souls; el nivel máximo del personaje, que sube a 70, la revisión de los contenidos de fin de juego y la adición de una nueva clase deberían bastar para justificar el elevado precio de la expansión.

La clase Cruzado se incorpora a los héroes del juego y, aunque Blizzard la describe como "un personaje de melee de medio alcance", su armadura pesada de hierro oculta algo más que magia. Los fanáticos de Diablo de la vieja escuela descubrirán de inmediato las similaridades entre el Cruzado y la clase Paladín de Diablo II, pero la diversión de verdad empieza cuando empiezas a usar su amplia gama de skills y habilidades; reparte hechizos sagrados, machaca enemigos con la maza y lánzate sobre los enemigos en un ataque letal. Acostumbrarse al estilo de combate del Cruzado no lleva mucho, más que nada consiste en dominar con cuidado las zonas de ataque. Aquellos que sigan dándole al Diablo III observarán un notable cambio en los roles de los grupos cooperativos.

Algunos se quejarán de la inclusión de solo un acto nuevo, y hasta cierto punto coincidimos con ellos, pero los cambios en el diseño hacen que reservemos nuestra opinión hasta poder ver algo más que la primera zona. En el capítulo que abre el Acto V, situado justo después de tus esfuerzos para derrotar a Diablo, los jugadores deben apresurarse para retomar la ciudad de Westmarch antes de que un ejército de no muertos inunde sus calles con ruina y muerte. Al principio teníamos dudas, ya Blizzard nos ha tenido mucha fortuna con la aleatoriedad en las ciudades (¿alguien recuerda Caldeum Bazaar?), pero la magia del nuevo código de Reaper Of Souls muestra la meticulosidad

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PS4
Origen: Estados Unidos
Compañía: Blizzard Entertainment
Desarrollador: Blizzard Entertainment
Lanzamiento: 25 Marzo 2014

Perfil del desarrollador

Tras su primer éxito comercial, Warcraft: Orcs & Humans, Blizzard ha triunfado con sagas como inolvidables como Warcraft, Diablo, StarCraft y el título online World of War.

Apogeo

Sin duda, la saga de estrategia en tiempo real Warcraft y el MMORPG World of Warcraft han hecho que Blizzard sea el referente en ambos géneros.

Tras el fin de la Casa de Subastas, esperamos ver de nuevo cómo los grupos de gente grindean recompensas, como en los viejos tiempos.

al generar los enemigos y edificios que aparecen en unas muy detalladas calles. Es, claramente, un paso adelante respecto a los entornos a menudo planos de Diablo III. Otro aspecto destacable es la transición entre interiores y exteriores sin pantalla de carga. No es una revolución, pero demuestra que Blizzard intenta hacer que el mundo sea más coherente y atractivo que nunca. El resto de las áreas promete también una buena dosis de emociones, sobre todo para los amantes del lore de Diablo.

No obstante, uno de los cambios más significativos es la revisión del sistema de recompensas de Diablo III. Blizzard ha admitido por fin que la Casa de Subastas online fue un error y en consecuencia la cerrará en marzo. Además, justo antes de salir Reaper Of Souls habrá una actualización para corregir algunas cosas. El sistema Loot 2.0 introducirá lo que Blizzard denomina 'Smart Drops', objetos adaptados a las estadísticas de tu personaje; esto no solo aumentará la posibilidad de un drop legendario, también garantiza un objeto naranja más deseable la primera vez que derrotes a ciertos jefes.

> "Blizzard ha admitido que la Casa de Subastas online fue un error y en consecuencia la cerrará en marzo"

A diferencia de la mayoría de las expansiones de Blizzard, Reaper Of Souls no solo añade más contenidos. El estudio se ha puesto a arreglar cosas reequilibrando las mecánicas críticas y devolviendo el juego a sus raíces góticas, en un intento de recuperar a los antiguos jugadores a los que Diablo III relegó al ostracismo. Vale, sigue siendo preciso estar siempre online (Blizzard puede llegar hasta cierto punto en una sola expansión), pero la desaparición de la Casa de subastas y le revisión de las recompensas bastan para desempolvar la cuenta de BattleNet y darle otra oportunidad a Diablo III. El combate es aún satisfactorio, la posibilidad de conseguir nuevo y mejor loot ha vuelto y, sinceramente, ¿vamos a dejar que un ángel caído eche por tierra la paliza que le dimos a Diablo? Muchos de los 12 millones de fans con Diablo III tendrán algo que decir al respecto cuando llegue el momento, el 25 de marzo, y seguro que tú también tienes una opinión al respecto.

Abajo El Cruzado coge lo mejor de la clase Paladín de Diablo II y le inyecta algo de magia en las venas. No esperes áreas curativas, lo que hace es daño puro y control.



LAS VENTAJAS DEL NUEVO SISTEMA PARAGON

DIABLO II FUE siempre reconocido por "rejugabilidad" interminable, una cualidad adictiva que no estaba presente en Diablo III, y algo que Blizzard intenta rectificar. Reaper Of Souls está diseñado para animar a jugarlo varias veces cambiando el desafío, la idea es que la gente quiera probar diversos personajes y jugarlo de nuevo. El sistema Paragon (en el que sigues ganando bonus para tus estadísticas y recompensas mejoradas cuando alcanzas el nivel máximo) se ha ampliado para que incluya a todos los personajes de tu cuenta, y no héroes individuales. Así, todo ese trabajo duro con tu Mago de nivel 60 pasará a tu Cruzado novato. Otra notable adición al endgame del título permite que los jugadores se metan en una mazmorra aleatoria que dura 15 minutos con el objetivo de abrirte camino luchando contra diversos enemigos con la esperanza de conseguir loot nuevo del que mola. Es algo que debería hacer que jugar la aventura de nuevo sea más tentador.

Dying Light

CONCEPTO ■ Es *Mirror's Edge* y *Dead Island*, pero también algo *Dead Rising*, *BioShock* y hasta *Half-Life*. Suma un ciclo de día y noche con zombis noctámbulos súperpoderosos y ya tienes tu juego.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Multi
Origen: Polonia
Compañía: Warner Bros Interactive Entertainment
Desarrollador: Techland
Lanzamiento: 2014
Jugadores: Por confirmar

Perfil del desarrollador

Techland se fundó en 1991 y parece enamorada de los muertos. Antes de trabajar en *Dying Light*, crearon la saga *Dead Island*, que llevó el apocalipsis zombi a lugares paradisíacos y les dio un toque diferente, aunque no convencieran del todo.

Historial

Dead Island: Riptide
Multi [2013]
Nail'd
Multi [2010]
Call Of Juarez
Multi [2006]

Apogeo

Pese a los notables problemas técnicos de *Dead Island*, su tour lleno de sensaciones por la isla tropical conseguía transmitir algo desconcertante a base de gore y bikinis a prueba de bombas

Regla Nº 1: Cardio

Todos coincidimos en que *Mirror's Edge* fue la leche, ¿no? [Se escucha el sí de todos los que lo jugaron pirata] Mamones... Bueno, el caso es que la creatividad del juego inspiró a varios para incluir elementos de parkour en sus juegos. Y parece ser que todo es mejor si incluyes a seres descerebrados, pues la cosa no ha tardado en cuajar: parkour con zombies. A un nivel muy básico, eso es lo que ofrece *Dying Light*: un mundo abierto grandecito, infestado de zombies y donde tu mayor arma es que eres un saltimbanqui con ¡un paloooo!

Techland tiene un muy majo historial (a la izquierda) de juegos plagados de fallos "graciosísimos" que la gente suele ignorar a la fuerza porque su público objetivo y los zombies tienen una cosa en común. Y es que hay muchos fans de los nomuertos, mirad si no las cifras en Steam de *Left 4 Dead*, las legiones que piden más modos zombies en *Call Of Duty* o el éxito de *Dead Rising* – otro juego del género que no se arregla ni con 13 gigas de actualización.

Así que no podemos no hablar de *Dying Light*, que parece un *Dead Island* con algo de estilo y fascinante. Con un buen puñado de mecánicas, una ciudad brasileña como base de este portento gráfico (dad las gracias al Chrome Engine 6) y enemigos dinámicos, exigentes y a los que hay que anticiparse con más cuidado que en títulos anteriores. Lo que hemos visto del juego por el momento es una bomba de adrenalina que vive del mito zombie del cine y la televisión. Los elementos de parkour, además, hacen que correr por tu vida resulte muy auténtico, y eso es algo que este juego necesitará transmitir a los que disfrutamos del sufrimiento de personajes poligonales desde la comodidad del sofá.

"DETRÁS DE TI, IMBÉCIL"

■ EN LO que hemos visto por el momento, el protagonista mira muy a menudo a sus espaldas mientras corre. Esto se debe a dos cuestiones, una estética y otra técnica: en el primer caso, se consigue una sensación de terror genuino mientras que en el otro sirve para delimitar tu distancia de los enemigos enfervorizados sin tener que romper con la vista en primera persona. No sabemos si es algo que está 100% guionizado, pero esperamos que no sea así.



LA NOCHE ESCONDE HORRORES

■ QUIZÁ LA novedad más impactante, y que da también nombre al juego, es que *Dying Light* funciona con un ciclo de día y noche constante: durante el día, te paseas y buscas chatarra útil mientras esquivas a los zombies atontados. Durante la noche, estos cambian y se convierten en unos cazadores voraces que hasta pueden evolucionar en 'tanques' que recuerdan mucho a los Big Daddies.

NO LO LLAMES FPS

■ AUNQUE MUCHOS asumen que un juego en primera persona siempre se corresponde con un título de tiros, hay excepciones geniales, como *Dying Light*. Los pocos rifles y escopetas que hay parecen caer en las manos de la fuerza paramilitar que ha tomado control de la ciudad en la que se juega, por lo que te las tienes que apañar con algo de ingenio y cinta aislante, como en *Dead Rising*.

The Witness se define como una exclusiva temporal para PlayStation 4, lo que puede significar que aparecerá en consolas rivales en un futuro.



TRABAJANDO EN UNA EXCLUSIVA DE PS4

FUE UNO DE los primeros anuncios para PS4, inicialmente planteado como exclusiva temporal, y mostró un inesperado aspecto de la consola next-gen de Sony como zona acogedora para el desarrollo independiente. "Es una máquina moderna con mucha memoria, una CPU mucho más rápida que la de consolas anteriores y es más sencillo desarrollar con ella que con PS3. Esto nos permite construir un juego con un aspecto interesante sin necesidad de un equipo de diez programadores dedicados al port", dice Blow de las ventajas del sistema. Incluso apunta a una característica específica que le gusta, aunque no afecte a su juego. "Me gusta el streaming de PS4, independientemente de que no aporte nada a *The Witness*".

Arriba: Blow y su equipo actualizan the-witness.net regularmente con nuevas pantallas y datos sobre el desarrollo del esperadísimo título. Derecha: Resulta sumamente enigmático lo poco que sabemos de *The Witness* en esta fase tan avanzada del desarrollo. Blow mantiene ocultos los detalles sobre la historia y solo muestra algunos escenarios y tipos de puzles que poblarán la aventura.



The Witness

CONCEPTO Atrapado en una isla, el jugador debe resolver una serie de puzles progresivamente más locos para solucionar un misterio insondable.

Jonathan Blow nos habla de la vida después de Braid

Jonathan Blow nos explica que "la mayoría de los juegos de aventuras te obligan a hacer cosas arbitrarias y sin relación aparente para resolver puzles. Esas cosas están regidas por condicionales: '*Si* el jugador hace X con un objeto Y en una habitación Z, resuelve el puzle'. Un problema de los puzles es que solo tienen sentido si se piensan hacia atrás y conociendo la solución, tal y como los pensó el diseñador, pero no tienen sentido ni motivación aparente cuando los piensas en el orden correcto, de la forma que lo haría el jugador. Esto lleva a juegos, en cierto sentido, injugables, pero pasa demasiado a menudo, por desgracia".

Blow habla de los fallos que encuentra en los juegos modernos de aventuras que él y su equipo de *The Witness*, en Number None, están intentando evitar durante el desarrollo de esta ambiciosa continuación de las propuestas de *Braid*. La enigmática aventura fue desvelada por primera vez en 2011, cuando Blow nos invitó a visitar la misteriosa isla que sirve como escenario de *The Witness*. Los diversos sectores de este vibrante paraíso tropical están divididos en una serie de curiosas construcciones de arquitectura distintiva (¿por qué? Ni idea), cada una de ellas bloqueadas por una serie de puzles planteados en pantallas LCD repartidas por la isla. "Otra cosa que sucede en muchos juegos de puzles es que a veces ni siquiera sabes si algo con lo que te encuentras es un puzle que deberías resolver", dice Blow. "Si intento abrir una puerta y está cerrada... ¿debo buscar una llave, abrirla por el otro lado, o simplemente está 'cerrada' porque es parte del escenario y no es un elemento interactivo?".

Para evitar todo ese tipo de problemas, *The Witness* efectúa una aproximación distinta a los puzles. Construye un sistema de interacción a través de los paneles LCD que establecen, por adelantado, cómo solucionar los puzles. "Todos los puzles se comportan de acuerdo al mismo sistema, así que no existe ningún tipo de ambigüedad acerca de qué hay que hacer o cómo hay que hacerlo", clarifica Blow. "La única pregunta que tiene que hacerse el jugador es cómo se soluciona un puzle particular. Las pantallas LCD proporcionan una interfaz directa para comunicarse con el mundo del juego. Así prescindimos de toda la confusión y el ensayo-error de los viejos juegos de aventuras, y puedes centrarte en resolver los puzles, fluyendo del mismo modo que fluyen los juegos de conducción o *Tetris*".

/// Sin duda, es un proyecto muy ambicioso para Blow, que pasa de un mundo lineal, estructurado en niveles, a un vasto mundo en 3D, con un motor gráfico construido completamente de cero. Blow no se ha limitado a simplemente prolongar sus logros previos, sino que reconoce que el mayor desafío de *The Witness* ha sido trabajar con un equipo, algo que ha cambiado por completo su perspectiva del diseño de videojuegos. "Bueno, si te planteas nuevos desafíos y objetivos, siempre acabarás mejorando en lo que haces", dice. "Sí, *The Witness* es un juego a una escala de producción distinta que *Braid*, así que estoy aprendiendo a dirigir un equipo pequeño, a hacer que aún así sea un proyecto personal y temáticamente coherente a pesar de la multiplicidad de gente que trabaja en él. Pero cada juego es distinto, y las cosas que estoy aprendiendo con el desarrollo de *The Witness* podrían venirme bien, o no, con el siguiente juego que haga".

Que no debería tardar demasiado, por cierto. Cuando le preguntamos acerca de qué ambiciones tiene una vez se haya completado *The Witness*, Blow menciona algunas ideas y conceptos que le gustaría indagar en el futuro. Y afirma que está seguro de que como *The Witness*, le servirán para adentrarse en territorio desconocido: "Si fuéramos a hacer *The Witness 2* con el mismo motor y el mismo estilo de puzles, solo que con 'nuevo contenido', podría acusársenos de volvernos repetitivos", concluye. "Pero, con toda seguridad, no vamos a hacerlo así".

> "Si te planteas nuevos desafíos y objetivos, siempre acabarás siendo mejor de lo que eres en lo que haces"
>
> JONATHAN BLOW NUMBER NONE

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC, PlayStation 4
Origen: EE.UU.
Compañía: Number None
Desarrollador: Number One
Lanzamiento: TBC 2014
Género: Puzzles raros
Jugadores: 1

Perfil

Aunque Jonathan Blow solo ha lanzado un juego hasta la fecha, *Braid*, el desarrollador ha contribuido a la industria durante años a través de sus textos y de su participación en las Indie Game Jam. Blow también participó en *Indie Game: The Movie*, donde hablaba de su rol como desarrollador independiente.

Historial

The Witness
2014 [PC, PS4]
Braid
2008 [Multi]

Apogeo

Su debut, *Braid*, es un emocionante juego de plataformas que retuerce las convenciones del género y logra desplegar una historia estupenda tras una mecánica soberbia.





Left. Blow posteó en su blog una imagen doble de *The Witness*, sin más explicaciones, que sugiere que el lanzamiento en PC del título soportará la tecnología de realidad virtual de Oculus Rift. Otro signo de que el apoyo indie al aparentemente revolucionario hardware sigue creciendo.

Deep Down

CONCEPTO ■ Esta exclusiva de Capcom para PS4 lleva a unos cuantos caballeros medievales a explorar mazmorras y a matar dragones. Pero no, es el futuro. Más o menos.

Hacia la boca del infierno con paso firme

Durante mucho tiempo, Capcom se ha recostado sobre éxitos pasados, explotando franquicias de resistencia demostrada y recogiendo beneficios sin excesivo esfuerzo. Pero Capcom no es Nintendo, sus IPs no son tan fuertes o duraderas como las de su competidor japonés, y su confianza en viejos éxitos ha acabado pasando factura, llevando a la compañía a una situación complicada. Nos alegra ver, por eso, que Capcom parece haber espabilado, y propone un concepto de juego nuevo con *Deep Down*, cosa que nos excita sobremanera.

En un primer vistazo, *Deep Down* no promete demasiado. Es un título free-to-play, y ya sabemos las implicaciones que eso conlleva (y que pueden llegar a cotas escandalosas en una compañía tan aficionada al beneficio rápido y fácil como Capcom), pero el modelo puede ser una forma de mantener constantes los ingresos por un juego de forma más natural que introduciendo contenido bloqueado en un disco y luego cobrar disparates por liberar un DLC lamentable (sí, te miramos a ti, *Street Fighter X Tekken*). Este es el primer paso de Capcom en el terreno de los free-to-play para consola, y esperamos que se alejen de la experiencia previa de la compañía con los DLCs. A ver si este es el principio del fin para las dichosas armaduras de caballo.

Deep Down es un curioso engendro, compuesto de ADN procedente de otras series. Mezclar el componente multijugador de caza de monstruos de, bueno, *Monster Hunter*, los viajes en el tiempo del Animus de *Assassin's Creed*, la exploración de mazmorras de *Dark Souls* y los saqueos de *Borderlands* no parecía suficiente para *Deep Down*. Por eso, Capcom completó el experimento con mazmorras generadas de forma procedural.

/// Creemos que el juego podría ser una especie de demo técnica para el nuevo motor de Capcom, ese Panta Rhei que va a sustituir al ya vetusto MT Framework que se ha estado usando desde *Dead Rising*. Panta Rhei es un viejo dicho griego que significa 'todo fluye', y claramente es la dilosofía de diseño que brilla en *Deep Down*: gráficamente, el juego es estupendo, y mezcla escenarios fantásticos con efectos visuales fotorrealistas; las fuentes de luz están bien definidas e iluminan las texturas en alta resolución de forma clara y muy creíble, los efectos de partículas son tremendos y la detección de colisiones es suave y apurada. El motor Panta Rhei fue diseñado, parece ser, de forma paralela al juego, con Capcom trabajando mano con mano junto a Sony para entender mejor el potencial nativo de PS4. Y se nota.

Eso en lo que concierte al estilo. En lo que respecta a la sustancia, también hay elementos asombrosos. El juego nos ha recordado a una versión rebajada de *Dark Souls*; el combate no es especialmente complicado, todo se reduce a movimientos evasivos, combinados con ataques cono proyectiles, hechizos para congelar el tiempo e invocación de barreras. El movimiento es pesado e inspira poca confianza: como en *Dark Souls*, te dará la impresión de que tu personaje es realmente un caballero medieval, con esa armadura de metal abollado ralentizando cada movimiento, obligándote a economizar en los ataques. Suponemos que cuando el combate se complica y los enemigos se multiplican, el multi cooperativo para cuatro jugadores adquiere su auténtico sentido; con caballeros variados, todos equipados con habilidades y armamento diversos, adentrándose en las profundidades de las mazmorras, todo con cierto ambiente de *raid* de MMO.

> "Panta Rhei es un viejo dicho griego que significa 'todo fluye', y claramente esa es la filosofía de diseño que brilla en Deep Down"

Deep Down es un experimento, un acercamiento de Capcom a la nueva generación. Esperamos ansiosamente más información, sobre todo acerca de cómo el entramado futurista encaja en la ambientación medieval. También nos intriga el sistema de monetización del juego por parte de Capcom: si lo trabaja, la compañía puede dar con algo realmente interesante. Porque odiaríamos ver cómo el juego es traicionado por otra oleada de avaricia *made in* Capcom.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PlayStation 4
Origen: Japón
Compañía: Capcom
Desarrollador: Capcom
Lanzamiento: 2014
Género: Mazmorreo
Jugadores: 1-4

Perfil

Capcom no necesita presentación a estas alturas. Han sido responsables de algunas de las franquicias de videojuegos japoneses más notables de la historia del medio, de *Resident Evil* a *Mega Man*, pasando por *Devil May Cry* o *Street Fighter*. Desde su creación en 1983, y a pesar de sus vaivenes, la popularidad y el prestigio de la compañía se mantienen.

Historial

Dead Rising 3
2013 [Xbox One]
Lost Planet 3
2013 [Multi]
Resident Evil 6
2012 [Multi]

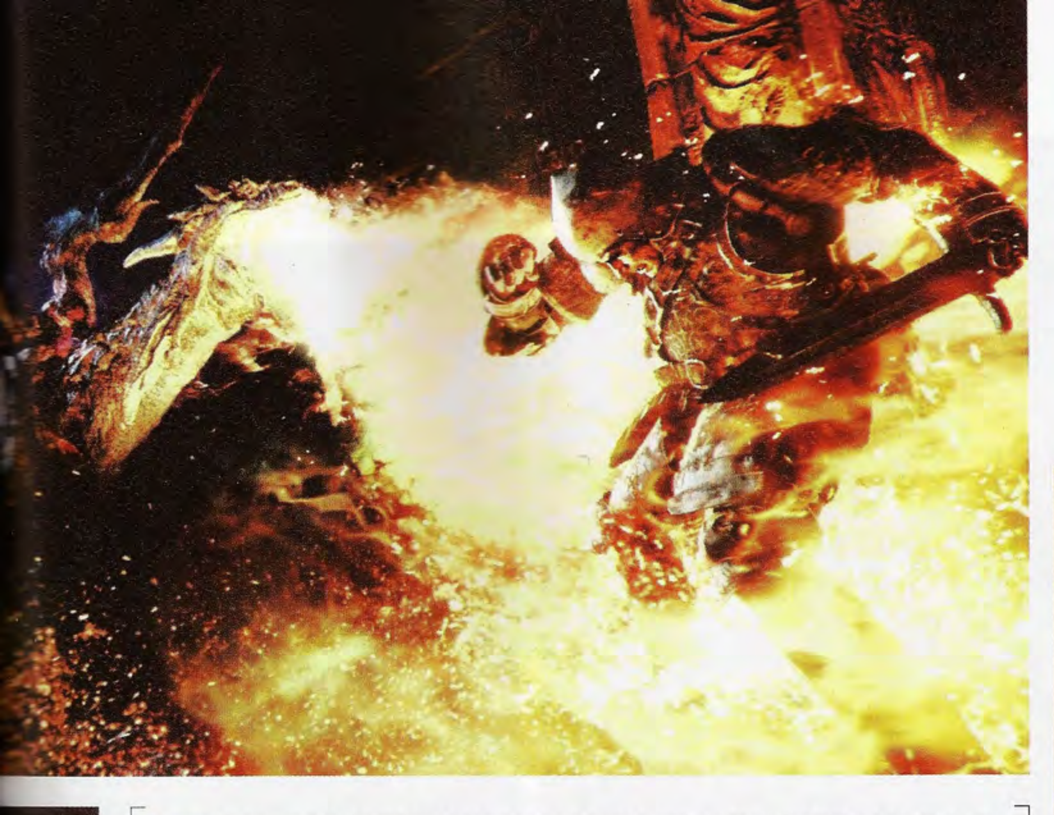
Apogeo

Entre los muchos títulos y obras maestras de Capcom, hoy tenemos el día de destacar *Ōkami*, por qué no: visualmente único, emotivo y original, supuso una renovación del género de plataformas cuando éste se estaba estancando.





■ Arriba: La ambientación futurista de algunos escenarios nos intriga: ¿está *Deep Down* parodiando *Assassin's Creed*, o directamente robando ideas?



GRAZNÓ EL CUERVO

SE SABE BIEN poco acerca de la historia que hay detrás de *Deep Down*, todo lo que conocemos es que das vida a un miembro de los Raven, un grupo de personas que pueden leer la memoria residual de los objetos y usarlos para viajar atrás en el tiempo (como el Animus, pero en vez de en la mente de Desmond te sumerges en, por ejemplo, un ladrillo). La historia arranca con la exploración de unas ruinas recién descubiertas en la República Checa que datan del siglo XV, así que el grupo debe dejar su Nueva York natal de 2094 e indagar en esa mística zona. De momento la cosa no pinta especialmente original, y nos gusta más lo que ofrece el juego en sí que la historia, pero quién sabe...

Izquierda: No tenemos ni idea de cómo atacará ese engendro líquido, teniendo en cuenta que está hecho de agua. Lo que sí parece es que Capcom está exhibiendo músculo gráfico aquí. Mira cómo se refleja la luz en el cuerpo de esa cosa. Abajo: Nuestro aspecto favorito del juego es cómo trabaja el motor con las iluminaciones: ojalá las luces y sombras que vemos en estas capturas se mantengan en la versión final.

■ Debajo Alternaremos poderes pulsando el panel táctil para absorber humo o luz, cada uno con su propio estilo: el neón está pensado para la distancia y la verticalidad, mientras que el fuego es horizontal y directo.





INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas: PlayStation 4
País: EE.UU.
Compañía: Sony
Desarrollador: Sucker Punch
Lanzamiento: 20 de marzo
Género: Bizarro Watchmen
Jugadores: 1

Perfil de Sucker Punch

Debutaron en Nintendo 64, pero alcanzaron el éxito como socios de Sony con su mascota Sly. En tiempos de PS3 se han dedicado a los superhéroes de bajona de los Infamous.

Juegografía

Infamous 2
2011 [PS3]
Sly 3: Honor Among Thieves
2005 [PS2]
Sly Cooper
2002 [PS2]
Rocket: Robot on Wheels
1999 [Nintendo 64]

Apogeo

Para muchos, estaría en Infamous, un intento de combinar GTA con superhéroes con un sistema moral.

InFamous Second Son

CONCEPTO ■ El superhéroe grunge que Image dejó escapar

Vestido de seda

Playstation 4 abre fuego en marzo con la primera exclusiva de calado desde el debut de la consola, un pepinazo gráfico bajo la forma de *Infamous* con el que Sucker Punch pretende demostrar el potencial de la consola de Sony. Y, desde luego, en lo técnico impresiona. El asfalto mojado, la ropa de los protagonistas, la atención al detalle con la que se ha recreado Seattle en altísima resolución con una fluidez más o menos constante (con las betas nunca se sabe), te deja boquiabierto.

Del juego hemos podido manejar en un par de misiones a su protagonista, Delsin, un grafitero de camisa de cuadros y gorrito, que no desentonaría entre sus padres grunge excepto por el cadenón que lleva en su mano derecha, que lo mismo le servirá de arma a lo Motorista Fantasma (con el set de poderes de humo) que como macarra sable láser (con los poderes de neón). *Second Son* transcurre varios años después de las desventuras del ceñudo Cole McGrath, y Delsin, su protagonista, resulta más agradable, aunque el nivel de sus chistes y diálogos podría firmarlos perfectamente un Howard Mackie o un Scott Lobdell en plenas labores alimenticias.

Por otra parte, Infamous nunca se caracterizó por su guión, y aquí no iban a ser menos. Con un trasfondo sacado de los X-Men de los ochenta (con movimientos religiosos antimutantes y todo), Delsin se ve envuelto en embrollos morales con otros superseres (en este caso una indie de pelo fucsia llamada Fetch) y peleas contra el *establishment*. Que aquí puede ser cualquier cosa, desde interrumpir una manifa de ultras creacionistas con modos de antidisturbios patrio (y eso es malo), hasta meterse en un tiroteo contra treinta narcotraficantes con pasamontañas y kalashnikovs que viven en casas flotantes (y eso es ser bueno). Ojo a esto último porque para redimir a Fetch y que no mate camellos, tenemos que marcar a grafitazo limpio (nada de una equis, ni un simple tag, no, un rollo Banksy niñato) casas flotantes donde se oculta droga. Locurón. *Spring Breakers*. La vía del exceso marcada por *Saint's Row*. Muy posiblemente inintencionada, pero tal vez por ello el triple de paródica, y creo que la primera sonrisa que me arranca un *Infamous*.

Second Son, en principio, es un más de lo mismo, aunque mucho más bonito y resultón. Es un espectáculo bajo el que se ven intentos de corregir defectos previos de los *Infamous* (nuestros poderes ahora permiten desplazarse a toda leche sin necesidad de tendidos eléctricos y demás mandangas), con un combate frenético y caótico, lleno de cosas que estallan y malos malosos con poderes cada cinco pasos.

De momento, tanto el movimiento como el combate son mucho más satisfactorios que sus predecesores. Si encima caen en la autoparodia por la vía de la acumulación de cosas aparentemente guay, puede que nos encontremos ante el primer juego de la saga que se justifique como tal, golosina visual aparte.

> "El juego se basa en la velocidad y el movimiento. Tenemos algún que otro interior, pero lo que de verdad querrás hacer es lanzarte por los tejados y ascender en un abrir y cerrar de ojos"

HORIA DOCIU DIRECTOR DE ARTE DE SECOND SON

■ Debajo: Recorrer mapa, zurrar monstruo, entrar en pantalla de combate: podríamos estar hablando de Gust, de Level-5 o de Square Enix, salvando las distancias técnicas y temáticas.





INFORMACIÓN

Al Detalle

Plataforma: PS3
País: Japón
Compañía: Tecmo Koei
Desarrollador: Gust
Lanzamiento: 7 de marzo
Jugadores: 1

Perfil de Gust

Un estudio japonés con una misión alquímica: encontrar la piedra filosofal de sus mecánicas de combate y creación de objetos. Para ello, llevan desde 1997 insistiendo con los Atelier, por un lado, y con los mas accesibles (pero igualmente basados en sistemas parecidos) Ar tonelico, al alimón con Banpresto.

Historia de Gust

Atelier Ayesha
2012 [PS3]
Ar tonelico Qoga
2009 [PS3]
Atelier Iris: Eternal Mana
2005 [PS2]
Falkata
1994 [PSX]

Apogeo

Atelier Iris puso a la compañía en el mapa occidental por primera vez, con una serie para PS2 que sirvió para cautivar a los adictos *gaijin* de Final Fantasy y Dragon Quest.

Atelier Escha & Logy

CONCEPTO ■ Atelier vuelve, puntual como un reloj, y con la misma estructura interna: purificando una fórmula que lleva 17 años girando sobre sí misma.

Alquimia para iniciados

La última entrega de *Atelier* (y van 15 ya) nos llega con casi un año de retraso, fiel a sus esencias como pocas sagas japonesas. Para resumir 17 añazos de forma más o menos escueta, los *Atelier* son títulos centrados en la alquimia, entendida como artesanía de toda la parafernalia habitual de los rolazos: salimos al mundo exterior, recolectamos materiales mientras de todo tipo, incluyendo sobre todo los de los monstruos derrotados, los fusionamos y creamos objetos nuevos, que a su vez son componentes de nuevas recetas y así hasta... Más fácil: lo de los demonios de *Shin Megami Tensei*, pero con cosas.

La saga tiene su legión de seguidores en Japón, y Gust ha aprovechado ese colchón para seguir el camino inverso de los JRPG de más éxito. Como *Disgaea* y otras japonerías, Atelier disfruta sumergiéndose en sus propios sistemas hasta dejar en segundo plano todo lo demás: aspecto técnico y evolución, sobre todo. Con el paso de los años, casi todas las entregas de la serie pueden dividirse en dos escuelas: la más típica rolera, centrada en el combate y la progresión; y la más entregada al placer de la alquimia por sí misma, como si fuera una especie de *Harvest Moon* más movidito, para entendernos. Esta última entrega ha decidido pillar ambas tendencias por los cuernos y ofrecer dos protagonistas, cada uno con levísimas inclinaciones hacia uno u otro lado. Escha & Logy (juego de palabras más o menos intraducible: '&' en japonés es 'to') son esos protagonistas. Ella es una viva la virgen medianamente insufrible, como buena loca del matojo anime; y él uno de esos tíos que piensan muy fuerte en las cosas. A efectos del juego, da más o menos lo mismo. Tenemos cuatro años para cumplir con nuestras tareas de alquimista.

"Escha & Logy es casi una secuela en toda regla de la anterior entrega, Ayesha, aunque suceda algunos años antes"

La estructura es más o menos abierta, permitiendo que encontremos nuestro propio ritmo de juego, siempre con el límite temporal encima, lo bastante ligero como para permitir recorrer cada aspecto del juego sin agobios en una sola partida.

Dejando de lado un par de mecánicas que tienen en cuenta a los dos personajes, *Escha & Logy* es una especie de *Ayesha Redux*, con pizcas de casi todos los juegos de la última generación y media. Terreno gratamente familiar para sus incondicionales, y un universo de alquimia y rolazo japonés ensimismado para el resto. La temática es lo bastante atractiva para todo el que haya disfrutado alguna vez de la creación de objetos, aunque todo lo que rodea sus mecánicas esté teñido de cierta dejadez, que puede ser melancolía o pura pereza, depende de con qué ojos mires esta entrega de dobles intenciones.



■ Arriba: El séptimo sello del Apocalipsis se romperá el día que Gust y compañía decidan dejar de usar imágenes estáticas para largas ristras de diálogo en texto. Aunque peor es lo que hace Bioware.



■ Abajo: Dean Hall suele describir su juego como un conjunto de historias creadas por la interacción de los jugadores que se retroalimentan las unas con las otras.





INFORMACIÓN

Al detalle

Formato:
PC
Origen:
República Checa
Compañía:
Bohemia Interactive
Desarrollador:
Bohemia Interactive
Lanzamiento:
Acceso temprano
Jugadores:
MMO

Perfil del desarrollador

Dean 'Rocket' Hall, El nuevo hijo predilecto de Nueva Zelanda (toma esa, Peter Jackson), es una especie de héroe hecho a sí mismo en la escena indie gracias a su mod de *Arma II* llamado *DayZ*. La idea inicial de su mod surge de su etapa en el ejército y la hizo realidad en cuanto pudo, convirtiéndose automáticamente en un fenómeno del mundo del PC y en la experiencia PvP más terrorífica y original de los últimos años.

Historial

DayZ (Arma II mod)
2012 [PC]

Apogeo

Dean Hall empleó varios años de su vida en hacer un mod gratuito, pero se vio recompensado, y de qué manera, cuando millones empezaron a jugar al mod y popularizarlo hasta el punto de que ahora, en su versión *standalone*, ya ha superado el millón de compradores.

DayZ

CONCEPTO ■ La experiencia de supervivencia definitiva en un mundo abierto y habitado solo por otros jugadores y zombis, eso es *DayZ*.

La creación de Dan Hall ha cambiado la idea del survival horror para siempre

Tras meses de retrasos, el ambicioso proyecto de Dean Hall se lanzó en diciembre como juego con acceso temprano en Steam. Esta versión independiente del otrora mod de *Arma II* es una aproximación única al survival-horror aunque aún esté en alfa y lejos de ser un producto final. Esta condición, por criticable que sea en el fondo, no impide que *DayZ* haya vendido ya un millón de copias en su primer mes de vida en la plataforma de Valve, un logro que solo refuerza el poder de sus robustas y crudas ideas y que supera el hito del mod original, que alcanzó el millón de usuarios en cuatro meses.

Aún tiene cosas en común con el mod, como los bus, que Bohemia aún no ha eliminado del todo y que han puesto con un letrero bien grande en la página de compra, algo más que necesario y legítimo. Es un debate interesante dilucidar si un consumidor debería pagar 23,99 euros por una build sin vistas de estar acabada a corto plazo. Lo que está claro es que Hall y Bohemia cuentan con un testeo gratuito de inmensas dimensiones y que limará todas las asperezas presentes.

■ Abajo: No es de los zombis de lo que te tienes que preocupar, en realidad, sino de los otros jugadores que rondan el mundo a la vez que tú.



"Me gustaría que todo el mundo se lo pensará dos veces antes de comprar *DayZ* cuando lo lancemos en Acceso Temprano [para Steam]," Hall nos comenta. "Va a ser muy inestable y meterse en el proyecto no es recomendable para cualquiera. Aquellos a los que no les guste la idea pueden comprar el juego más adelante, cuando haya crecido algo más y esté más acabado".

Hall y Bohemia han comentado que se proponen llegar a la fase beta este mismo año, aunque considerando la extensión del desarrollo hasta el momento – hablamos de un proyecto muy, muy ambicioso, al fin y al cabo – no nos extrañaría si se fuera a 2015. "Para la arquitectura del juego, empezamos con la pizarra en blanco y con un lema: si merece la pena hacerlo, merece la pena hacerlo bien", dice Hall, dejando clara la amplitud de su trabajo.

Se rumorea que *DayZ* va a llegar a consolas en el futuro, aunque Hall nos ha dejado bien claro que algo así no pasará hasta acabar al versión para PC. Por nuestra experiencia tanto con el mod de *Arma II* como con esta nueva versión, lo que podemos decir es que no le quitéis el ojo de encima ni un momento si eres de jugar solo en consola. Y en cuanto a peceros: ¿acaso necesito recordaros que este juego existe? Formáis parte de una raza superior, no necesitáis que os recuerden estas cosas, ni que os digan si *DayZ* es bueno o malo: simplemente lo sabéis. ¡Gloria al PC!

"Nuestro lema es: si merece la pena hacerlo, merece la pena hacerlo bien"
DEAN HALL BOHEMIAN INTERACTIVE





Arriba: Ese girasol me da más miedo que los zombis, que el compromiso, que la guerra nuclear y casi tanto como un cierre de gamesTM. Bueno, no.

Plants vs. Zombies Garden Warfare

CONCEPTO Un juego de tiros con una de las franquicias pujantes de EA en el terreno de los móviles.

Plantas y zombis a tiros, porque pueden

Cliff Blezinski, su ego y *Gears of War* son los responsables del mejor modo cooperativo de la pasada/actual/yo qué sé generación: el modo horda. No hay nada como combatir a un incansable e infinito ejército enemigo hasta que el cuerpo aguante. ¿Y a dónde nos ha llevado esto? A poner a las amables y tontorronas flores y zombies de *Plants vs. Zombies* a pegarse de tiros.

Garden Warfare, nombre/chiste genial que resuena aún en la cabeza de Bobby "Satanás es mi zorra" Kotick, tiene en modo todos contra todos y un modo cooperativo para hasta cuatro jugadores, que en Xbox One se puede jugar offline y a pantalla partida de forma exclusiva, y esto es lo que hemos podido probar. La verdad es que no está nada mal porque, bueno, es un modo horda. ¿Qué más se le puede pedir? Los zombis no paran de llegar, cada vez con más fuerza y más fuertes: hay zombis-científicos con teletransporte, zombis-obreros con misiles, zombis-ataud con...ataud, etc. Las plantas están, divididas en cuatro clases, cada una con sus habilidades, sus objetos para personalizarla. Por ejemplo, yo he jugado con un cactus con gafas de hippie que dispara a mucha distancia, pero también puedes tener una planta carnívora se come zombis de un bocado (si vas por la espalda), con una plantita a media distancia bastante equilibrada, y con el girasol, que tiene un ataque de rayo solar muy potente. El objetivo recuerda algo al juego original: hay que establecer un huerto y evitar que los zombis lo ataquen, solo que esta vez a tiros y con movimiento libre. También es posible poner ciertas trampas aprovechando las macetas repartidas por el escenario, pero para hacerlo primero hay que desbloquear cromos, que se compran en paquetes tanto con dinero del juego como con pasta real. Esto que puede parecer algo polémico parece bien equilibrado. Funcionan un poco como los battlepack de Battlefield 4, solo que aquí por partida resulta fácil sacarse 5.000 puntos y comprar dos o tres sobrecitos de cromos.

> "PopCap y EA están explotando un nombre, pero al menos lo hacen con un poco de respeto por sí mismos"

Si aguantas suficientes rondas, y con los desbloqueables es muy sencillo, llegarás a luchar contra un jefe. Yo pude vérmelas contra un yeti bailarín que me costó bastante tumbar porque a la vez surgió una tumba desde donde los zombis salían corriendo a toda pastilla. Mi compañero no daba abasto y palmó, tuve que ir a revivirle porque de lo contrario no iba a poder con todos yo solo y... bueno, ya sabéis cómo funcionan las dinámicas de un modo horda, no necesito repetirme.

El juego se lanzará a finales de febrero a precio reducido para las dos Xbox, pero no sé hasta qué punto merece la pena soltar 30 euros (40 en Xbox One) por un multijugador online por mucho que los protagonistas tengan carisma y fama y funcionen bien en modo horda.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: Si de niño te daban asco las verduras, es el momento de intentar vengarte de las coliflores. También es verdad que la brasicácea puede responder con un uppercut, pero merece la pena intentarlo.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, Xbox 360, Xbox One
Origen: EEUU
Compañía: EA
Desarrollador: PopCap Games
Lanzamiento: 20 de febrero
Jugadores: 2-24

Perfil del desarrollador

PopCap son los responsables en gran medida de que los móviles estén comiéndoles tanto terreno a las videoconsolas entre jugadores casuales. Con exitazos como Bejeweled, Peggle o Plants vs Zombies a sus espaldas, que EA los comprara era algo tan natural y doloroso como un parto.

Historial

Plants vs Zombies 2 **2013 [iOS, Android]**
Plants vs Zombies **2010 [Multi]**
Peggle **2007 [Multi]**
Bejeweled **2001 [Móviles]**

Apogeo

Plants vs. Zombies es un éxito equiparable al de *Angry Birds*, y aunque aún no han llegado al nivel de explotación de los pájaros, por ahí anda la cosa. Nosotros somos más fans de su fundador y de su loca presentación de ¡PEGGLE 2!.

■ Abajo: Parece que Hiryu va a pasar más tiempo dando tumbos por los aires y mandobles a enemigos flotantes que deslizándose por las habituales colinas en diagonal. Tampoco nos extraña.





INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
Origen: EE.UU.
Compañía: Capcom
Desarrollador: Double Helix
Lanzamientos: Primer cuarto de 2014
Género: Hack-'n'-slash
Jugadores: 1

Perfil

Double Helix nace de la unión de The Collective y los míticos Shiny Entertainment, en un colectivo que reúne, según ellos mismos, veinte años de experiencia desarrollando videojuegos.

Historia

Silent Hill Homecoming **2018 [PS3, 360, PC]**
GI Joe: The Rise of Cobra **2009 [PS3, 360, PC, PS2, PSP, Wii, DS]**
Green Lantern: Rise of the Manhunters **2011 [PS3, Wii, 360]**
Killer Instinct **2013 [Xbox One]**

Apogeo

Mucho que demostrar: hasta ahora únicamente se ha encargado de IPs de segunda y brillado solo en momentos muy puntuales de *Silent Hill: Homecoming*

Strider

CONCEPTO ■ La bufanda será de plasma, pero Hiryu sigue tan ninja como siempre.

Cómo limar las asperezas soviéticas

El *Strider* original, pese a su estética salida de una reinterpretación pesadillesca y cyberpunk de la Guerra Fría atendiendo a hitos pop nipones (ninjas y mechas a la cabeza, es decir, un disparate), no es un juego especialmente notable. Su indiscutible sentido de la urgencia y su exhibicionismo técnico, aparte de las estrafalarias ideas de control y mecánica que escupía sin descanso al jugador le proporcionaron una aureola mítica que le hace figurar entre lo más chiflado y notorio de la Capcom de la época, pero no necesariamente entre lo más jugable. No es de extrañar que la franquicia no haya triunfado con secuelas y refritos (salvo aciertos aislados, como algunos momentos de *Strider II*) pero Capcom, por otro lado, siempre ha estado atenta a posibles IPs que reimpulsar con *remakes* y secuelas apócrifas, a veces con resultados tan impecables como los obtenidos con *Bionic Commando*. De hecho, era Grin la encargada original de rehacer *Strider* para PCs y plataformas descargables de consolas, pero el infausto destino del estudio hizo que la antorcha pasara a manos de Double Helix, apoyados por Capcom Osaka, que han suministrado a los estadounidenses todo el material procedente del juego original que han ido necesitando durante el desarrollo.

La primera sensación al probar la beta de este nuevo *Strider* es que Double Helix ha sabido leer y potenciar las posibilidades del juego original, no solo en lo estético (se pierde esa incorrectísima concepción de los soviéticos como supervillanos, pero seguimos teniendo el indescriptible aliento gigantista de la megalomanía socialista de los sesenta), sino también en lo jugable, recogiendo los frutos de *Shadow Complex* y elaborando un juego donde exploración y acción tienen el mismo peso. En este nuevo *Strider* se difumina la acción lineal y los niveles se bifurcan en innumerables sentidos. Gracias a la capacidad de Hiryu para escalar por cualquier superficie, Double Helix se permite plagar los escenarios de plataformas flotantes a las que acceder desde cualquier punto. Los niveles no solo son explorables a fondo, sino que lo son de múltiples formas. *Strider* gana así una profundidad de la que su mítico precedente carecía. Una de las grandes demostraciones de este replanteamiento está en el primer *final boss*, una reformulación del legendario primer jefe del *Strider* arcade, quizás su momento jugable más glorioso. Aquí el Soviet Supremo no tiene una participación tan activa, pero el resultado es un jefe-nivel lleno de zonas por las que escalar y proyectiles que esquivar. Si todo el juego consigue mantener esa altura de miras, Double Helix podrá enorgullecerse de haber sabido releer un clásico.

También el combate de Hiryu ha ganado en versatilidad: más allá de su destructor mandoble que parte en dos a los enemigos biónicos, este nuevo Strider podrá ganar poderes especiales, devolver los proyectiles a sus enemigos y prenderles fuego, amén de contar con ingeniosas ideas para comunicarse con el jugador, como su bufanda de plasma que ofrece datos, según su color, sobre el armamento disponible. Por todo ello, de momento, y a pesar de los pobres precedentes de Double Helix, este *Strider* nos hace salivar... incluso más de que la entrega clásica.

> "En este nuevo *Strider* se difumina la acción lineal y los niveles se bifurcan en innumerables sentidos gracias a la capacidad de Hiryu de escalar por cualquier superficie"



■ Abajo: Regresan las flores y demás coleccionables. Izquierda: La bruja Kamek y Baby Bowser vuelven a repetir su plan, espero que no demasiado.



Yoshi's New Island

CONCEPTO ■ Nintendo ha rescatado a los padres de la criatura original para darle a Yoshi un juego a su altura en portátil. ¿Será este el año de Yoshi?

Nintendo, poniéndoselo difícil a los padres desde 1995

No sé si os habéis parado a pensarlo, pero *Yoshi's Island* es la historia de un aborto: una bruja impide que la cigüeña lleve dos bebés a sus padres. Tú misión es impedir que el aborto se lleve a cabo. Todo muy actual dado el momento que vivimos. Sea como fuere, la historia de *Yoshi's New Island* arranca donde lo dejó el primero: con los bebés llegando a sus padres, solo que, oh, sorpresa: la cigüeña se ha equivocado de casa y tiene que llevarlos a sus padres de verdad, con tan mala suerte de que la bruja Kamek vuelve a pillarla en el aire.

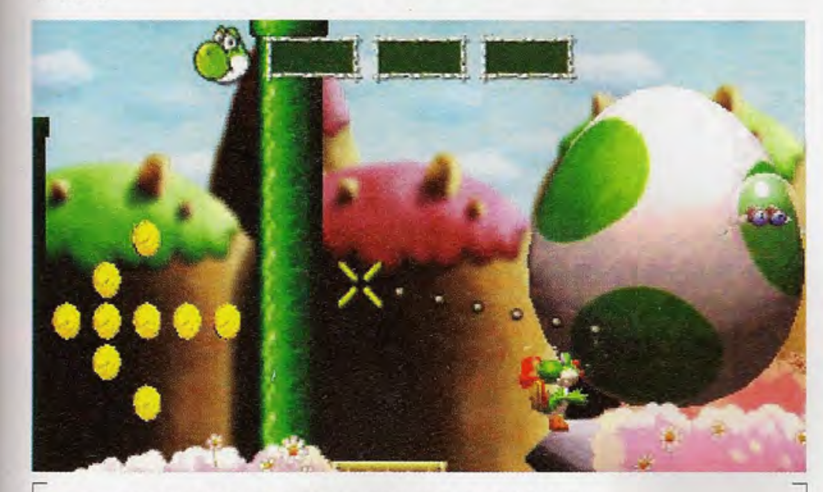
"Todo es tan mono en este juego que quiero abrazarlo hasta que a Mario le salga bigote y Yoshi se extinga"

Todo resulta familiar a la vez que todo es diferente. Por ejemplo, a Yoshi le pesa el culo, sobre todo al disparar huevos, que ahora 'genera' de varios colores por defecto y de manera aleatoria, no hace falta hacer peripecias para conseguir huevos rojos. Más evidente es el cambio artístico, de un dibujo infantil a muñecos que parecen casi hechos con plastilina. El efecto es más bonito en directo que en las capturas de pantalla, pero estoy casi seguro de que a más de uno le defraudará, como la banda sonora, que es mucho más blanda y tiene menos personalidad que el original. Otro añadido graciosete es el del huevo gigante, que ya debuta en la primera pantalla: lánzalo y haz que rebote para conseguir objetos inalcanzables, abrir nuevos pasajes y conseguir hasta tres vidas si lo haces perfecto. Las transformaciones de Yoshi también están presentes y tanto la transformación en globo aerostático como en cochecito raro se manejaban con el giroscopio del juego sin muchos problemas, más que nada porque eran trayectos cortos y contrarreloj. Por último, la mítica estrellita que transformaba a Mario en un bebé inmortal está de vuelta, aunque sus efectos esta vez se aplican en Yoshi, no me preguntéis por qué. Es una lástima, pero a cambio se gana el poder lanzarse como un misilazo rompiendo el escenario. Lo dicho: todo es muy similar, pero a la vez diferente: el castillo del octavo nivel es algo nunca visto en la saga, con plataformas móviles totalmente nuevas.

Hablo, en todo caso, de lo poco que he visto en el primer mundo, que pese a tener fases sencillas, esconden muy bien las flores y monedas, y más de una vez he acabado el nivel incluso sin todas las estrellas. De hecho, solo he podido acabar un nivel con las 5 flores, las 20 monedas rojas y las 30 estrellas, y eso ya dice bastante. Los dos jefes (medio y final) me costaron bastante menos y dejan que desear, aunque como todo en el juego, están pensados para entrar por los ojos y sacar una sonrisa cómplice.

Si el juego mantiene esa dificultad para encontrar los objetos de cada fase, introduce mecánicas nuevas, puede ser una grata sorpresa, sobre todo después del decepcionante juego que se cascaron para Nintendo DS.

BRUNO LOUVIERS



■ Arriba: Soy fan absoluto de la destrucción que generan los huevos gigantes de Yoshi.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: 3DS
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Arzest
Lanzamiento: 14 de marzo
Jugadores: 1-2

Perfil del desarrollador

Qué decir de Nintendo y del dinosaurio verde. Yoshi no ha tenido la mayor suerte del mundo con sus juegos y ha lanzado o cosas muy tontorronas y que casi sirven como demo o juegos directamente prescindibles. Aún así, *Yoshi's Island* es un clásico indiscutible.

Historial

Yoshi's Island 2006 [DS]
Yoshi's Story 1998 [N64]
Super Mario World 2: Yoshi's Island 1995 [SNES]
Super Mario World 1990 [SNES]

Apogeo

Creo en el origen de mi adolescencia metalera está en la canción del jefe final de Yoshi's Island. Pon 'Baby Bowser Theme' en YouTube y disfruta tú también de uno de los jefes más temibles que yo ha ya visto en un juego de Nintendo.



"Es uno de mis mejores recuerdos infantiles que disfrutaba junto a mi hermano. Los dos lo jugábamos como locos. Nunca se me olvidara cómo descubrí lo mucho que pueden aportar los videojuegos"

TALI GOLDSTEIN, PRODUCER – MINORITY MEDIA



POR QUÉ ❤...

Donkey Kong Country 2

TALI GOLDSTEIN, PRODUCTOR – MINORITY MEDIA

“*Adoro los títulos retro,* y Donkey Kong Country 2 *fue la primera vez que me divertí una barbaridad jugando con otra persona al lado. Es uno de mis mejores recuerdos infantiles que disfrutaba junto a mi hermano. Los dos lo jugábamos como locos. Nunca se me olvidará cómo descubrí lo que pueden aportar los videojuegos. Pueden unirte mucho a la persona con la que estás: puedes jugar y mirar, hablar y compartir, todo a la vez. Es una emoción increíble.* Donkey Kong Country 2 *es el juego con el que empecé a adorar los modos cooperativos.*”

VALVE VERSUS CONSOLAS

TRAS AÑOS DE RUMORES, LA EMPRESA DE GABE NEWELL HA DESVELADO POR FIN SUS PLANES PARA CONQUISTAR EL SALÓN. PERO ¿HASTA QUÉ PUNTO TIENE OPCIONES DE TRIUNFAR? ¿ES COMPRENSIBLE PARA LOS JUGADORES OCASIONALES Y EL GRAN PÚBLICO? **GAMES™** BUSCA RESPUESTAS EN EL SECTOR PARA SABER CUÁL ES EL FUTURO DE LAS STEAM MACHINES



LAS STEAM MACHINES de Valve juegan el papel de candidato pequeño y peleón que necesita toda generación de consolas, pero con un objetivo entre ceja y ceja: Microsoft. Lo que pretende Valve en realidad no es tanto ocupar el lugar de Xbox One o PS4 -que también, pero poco- como arrancarle a Microsoft el control del PC como plataforma jugable. La estrategia tiene sentido (las implicaciones de matar al padre por parte del exWindows Gabe Newell las dejamos aparte): Microsoft lleva años despreocupándose del juego en ordenadores, pero sus DirectX y otros sistemas de Windows han marcado el paso, imponiéndose a cualquier otra opción. El ecosistema de Windows 8, completamente cerrado y bajo el control directo de Microsoft, ha sido la provocación final para Valve. ¿Su respuesta? Reinventar el PC para asegurar su supervivencia. Y si hay que llamarlo consola para el salón, que así sea.

UN PC PARA TODOS

Una Steam Machine no miente: es un PC construido a medida para el salón (como PS4 y Xbox One, vaya), apoyado en un sistema operativo adaptado desde Linux Debian a medida de los requisitos de Steam y sus juegos. Enciende una Steam Machine y te toparás con algo muy parecido al Big Picture actual de la plataforma, con todas las opciones presentes en el Steam actual. Pero con una pequeña diferencia: los juegos compatibles con Steam correrán de forma nativa, mientras que tus juegos de Windows necesitarán conectarse con tu otro PC vía red local, entre otras soluciones.

La principal diferencia con las consolas está en que Valve se ha aliado con unos cuantos fabricantes de PC para producir un catálogo muy diverso de máquinas, con distintas opciones (y precios) en un mundo donde no hay un monopolio de fabricantes. »

» La primera remesa presentada incluye máquinas de alienware, Scan, Origin PC, Digital Storm y Falcon Northwest, cada una con su propio diseño y sus propios fines. Incluso Valve cuenta con un prototipo propio y, al menos al principio, se encargará de fabricar los mandos (que parece ser que no contarán con el panel táctil mostrado aquí, por problemas de compatibilidad con juegos antiguos). ¿Harán máquina propia? Newell ni confirma ni desmiente, dejando la opción abierta, de momento.

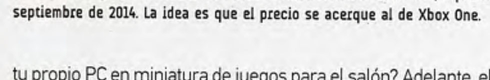
Tampoco es lo que más le interesa. Valve prefiere centrarse en el software, con la tarea de construir una alternativa a Windows y Direct X que atraiga a los desarrolladores y al público. Newell lo tiene claro: "El PC tiene éxito porque se beneficia de la competencia interna. Es la base de su crecimiento". Las Steam Machines anunciadas son la pasarela de alta costura del movimiento, pero nada impide a otros fabricantes presentar una caja fea con los componentes necesarios para sacar adelante su propia máquina. Valga lo mismo para los consumidores: ¿quieres montarte



● **Valve es un estudio impecable a la hora de hacer juegos. ¿Tendrán el mismo tino a la hora de meterse en el mundo del hardware?**

● **En teoría, la aparición de juegos multi para SteamOS debería ser constante a partir de este año. Si pulen los flecos y si Microsoft no se lanza contra los creadores.**





● **Alienware pretende sacar una nueva Steam Machine cada año, a partir de septiembre de 2014. La idea es que el precio se acerque al de Xbox One.**

tu propio PC en miniatura de juegos para el salón? Adelante, el software es gratis. La pregunta, eso sí, es si te merece la pena hacerlo. Si ya tienes el PC de jugar conectado a la tele, ya tienes una Steam Machine, vaya.

Puede que Steam, el PC en general, no tenga exclusivas del calibre de *Halo* o de *Uncharted* –aunque en estrategia e indis no le tose nadie–, pero las Steam Machines cuentan con una serie de ventajas sobre las exclusividades. Sobre todo en términos de potencia: un PC del montón actual puede mover casi cualquier juego existente a 1080p sin inmutarse, por ejemplo. En términos de catálogo, Steam cubre casi dos décadas de juego -y eso suponiendo que el usuario medio no le meta Windows a la Steam Machine, abriéndola a GOG y emuladores que cubran 40 años de historia-. La retrocompatibilidad, una decisión comercial en muchos casos en lo que a consolas respecta (para que recompremos los que ya teníamos) no se aplica al PC.

¿Más ventajas? El guardado en la nube de Steam, que es impecable y nos permitiría sincronizar nuestras partidas entre la Steam Machine y el resto de PCs con acceso -algo que ya existe en la actualidad- y la presencia de Steam Workshop: ¿para qué vamos a pagar por la armadura del caballo y otros DLC de chichinabo si tenemos a una comunidad de 75 millones de usuarios creando contenido nuevo sin parar? Steam, por supuesto, no cobra por jugar online.

EL DESAFÍO

Los problemas son tantos como las ventajas. El principal es que Linux nunca ha sido un sistema operativo para jugadores, nunca ha tenido un buen servicio de drivers y las grandes desarrolladoras apenas se han ocupado de sacar juegos para el sistema y, en general, casi todo el mundo se ha dedicado a crear juegos para PC usando la tecnología DirectX de Microsoft. Valve puede cambiar esa tendencia, con tiempo, con esfuerzo y con dinero. Dinero que también tendrá que gastar en otro campo en el que nunca se ha manejado: si entras en el salón a partirte la cara con Microsoft y Sony (y Apple, en segundo

plano), tienes que ponerte las pilas en marketing, especialidad de los grandes fabricantes, que presumen más de que se gastan 20 millones de euros en promocionar una consola que en bajar su precio. En el terreno del PC, a Valve nunca le ha hecho falta anunciarse. Casi cada jugador es un profeta, un misionero y un vendedor. Pero una cosa es contar con millones de jugadores de *Dota 2* y otra muy distinta convencerles de que suelten cientos o miles de euros en un nuevo PC para el salón que sólo sirva (de salida) como máquina de jugar y reproductor multimedia.

En lo que respecta al hardware no hay problemas ya que es fácil montar un buen PC. Pero el consumidor medio va a enfrentarse a un problema que no existe en consolas: una Xbox o una PlayStation son lo que son, no tienen 20 máquinas distintas llamadas igual que confundan al comprador. Microsoft y Sony ya tienen problemas cuando cambian de modelo y tratan de explicarle al público de verdad, a tu madre, que el disco duro esto o el HDMI lo otro, y que cien euros de diferencia hay que pagarlos. Imaginemos esto aplicado a máquinas que no solo tienen cosas distintas bajo el capó, sino también carrocerías. Para colmo, la idea original de Valve de establecer categorías "Bien" (para streaming local), "Mejor" (decentes) or "Superior" (altas prestaciones) ha desaparecido. Será el jugador el que tenga que investigar.

Apoyos no le faltan, por otro lado. Los creadores de juegos creen que esto puede triunfar. El creador de *Minecraft*, Markus Persson, incluso ha soltado que "Valve es la salvación de todo el mundo del videojuego". Otro entusiasta es Ken Levine: "No creo que nadie haya perdido nunca dinero apostando a favor de Valve".

"La diversidad de máquinas y prestaciones puede resultar confusa para los consumidores"





● **Los desarrolladores indis son los más beneficiados por las políticas de creación y publicación para SteamOS.**



● **El modo Big Picture fue el primer paso para las Steam Machines.**



● **Por qué Valve no te odia: *Half-Life 3* no será exclusivo de SteamOS. Suponiendo que exista.**

De momento, la idea ha sido lo bastante atractiva como para que los mayores fabricantes de hardware de PC se hayan animado a presentar sus propias apuestas, aunque sea con el aliciente añadido de que una Steam Machine no tiene que pagar una licencia de Windows a Microsoft (ni siquiera tienen que tratar con ellos en este escenario). "Creemos que SteamOS supone un buen mercado para nuestra marca, para clientes que busquen un sistema de altas prestaciones para montar su cine en casa", nos contaba Harjit Chana, de Digital Storm. "Es el producto adecuado y el sistema operativo es amable con el usuario".

También encontramos escépticos. John Carmack, que ya en su momento dijo que Steam no triunfaría como plataforma de contenidos digitales, duda de sus posibilidades, aunque con matices. "Me temo que estoy otra vez igual [que con Steam], en plan '¿Vais a montar vuestro propio sistema operativo de consola en miniatura? ¿Estáis tarados?' Y, quién sabe, lo mismo dentro de diez años van a quedar otra vez como brillantes visionarios".

El analista Michael Pachter, de Equity Research, sí confía en Valve, pero hasta cierto punto. "Los compradores serán gente con dinero, que quieran disfrutar de la experiencia de un PC de gama alta en la tele del salón y que adoren a Valve. Más o menos un millón de personas, así que tienen bastantes posibilidades de hacer dinero, pero muy pocas de comerle terreno a las consolas", asegura. "Si optan por reposicionar el dispositivo como multimedia, creo que venderán más unidades, y que otros se animarán a competir con su propio producto". Aún así, "me parece que Valve es una de las pocas empresas que pueden sacar algo así adelante en el mundo del videojuego".

SALVAR EL MUNDO

Existen buenas razones para que el sector quiera que esto salga adelante. Sobre todo desde la aparición de Windows 8, que Newell recibió con "enorme pena". W8 fue un jarro de agua fría en muchos actores del sector, que vieron cómo Microsoft cambiaba las reglas del juego unilateralmente redirigiendo el mundo del PC hacia el universo táctil, pensando en sus tabletas Surface y en los pingües beneficios que le da a Apple la App Store.

La Tienda de Windows y la interfaz Metro demostraron lo fácil que era para Microsoft encerrar todo el universo del PC, sobre todo en el aspecto jugable. Darle la única llave de »

EL PROTÓTIPO DE STEAM CONTROLLER

GAMEPAD, RATÓN Y TECLADO EN UNO, SEGÚN VALVE

DOS TRACKPADS

Sí, trackpads. Para usar con los pulgares, garantizando precisión de ratón, y respuesta física para no perder el control de qué estamos haciendo con los dedos. Los desarrolladores tienen la opción también de utilizar los vibradores como minialtavoces.

BOTONES

El diseño original, que era muy atrevido, se ha cambiado para parecerse más al mando tradicional de consola, sobre todo en la botonera. ¿Qué perdemos? La simetría, que garantizaba un mando para zurdos. ¿Qué ganamos? Tradición.

¿Y SI LO ODIAS?

Pues lo abres y lo modificas, si quieres. O coges un mando compatible (¿qué pasará con el mando de 360, a todo esto? ¡Los drivers son de Microsoft!). O te sientas con el teclado y el ratón, o con joystick y palanca de gases. O con lo que quieras.

MAPAS

Los juegos diseñados con el Steam Controller en mente ya sabrán cómo usarlo de salida, mientras que el resto se adaptarán de alguna forma. Casi siempre, creando mapas de botones y controles que se puedan descargar junto al juego y configurar a gusto. Esperemos que eso implique también los que creen los jugadores.

PANTALLA TÁCTIL

Era una de las cosas que más nos gustaba (visualmente) del mando, pero las últimas noticias son que lo hemos perdido a cambio de una DPAD estándar y sitio para los botones. Si la cruceta es buena como para encadenar hadoukens, no nos importa. Así somos.

¿QUÉ FALTA?

En lo que han enseñado hasta ahora no vemos clavija para cascos, algo que puede ser terrible para una comunidad tan online como la de Steam. Si la idea es que cada uno meta sus propios cascos vía Bluetooth puede ser una fiesta de drivers y compatibilidades. Muy mal esto.

toda la plataforma a una compañía que se está gastando cientos de millones de euros en venderle al mundo una Xbox One quizás no es buena idea.

Si el único plan B posible consiste en que la alternativa la monte otro dictador en potencia -aparentemente más benévolo-, sea. Porque lo que Valve está construyendo es una ruta de escape que el PC hace tiempo que necesita. Sí, Valve es la propietaria de Steam, y todo en las Steam Machines va a girar en torno a su plataforma. Una con DRM, con control de usuarios, cuyo objetivo es vender. Pero, por ejemplo, a Linux le viene de perlas las mejoras y la atención que Valve está inyectándole: hoy día, la única razón por la que muchos jugadores se aferran a Windows es porque los juegos es lo único para lo que no tienen alternativa en Linux. Incluso si Gabe Newell se convirtiera en el villano Doctor Von Newell el día de mañana, su férrea mano no llegaría más allá de su propia tienda. Nadie puede controlar Linux como Microsoft y Apple controlan sus sistemas operativos.



TIEMPO DE CAMBIOS

El paso más importante que está dando Valve es crear una infraestructura para trabajar con juegos 3D en Linux, acompañado por Nvidia. El objetivo primordial es encontrar la forma de que sea sencillo, barato y rápido crear ports de juegos Windows para Linux. Ports que puedan funcionar en Steam independientemente del sistema operativo (algo que dará problemas con Steamworks, pero bueno). Nvidia ha desarrollado un conjunto de herramientas llamado GameWorks que combinan iluminación, gráficos y física para permitir que los juegos de Windows y Linux salgan a la par.

En Valve tienen claro que la transición no se hará de al noche a la mañana. Ahora mismo hay unos 250 juegos preparados para SteamOS, pero las pruebas han demostrado que todavía queda camino por recorrer: *Metro: Last Light*, por ejemplo, no se ve ni de lejos tan bien en OpenGL como en su versión original para DirectX. También es muy complicado que las editoras inviertan tiempo y dinero en crear ports incluso de una fracción de su catálogo pasado. Es bastante difícil que la mayoría de los más de 3.000 juegos que hay ahora mismo en Steam vean la luz algún día en versión nativa para SteamOS/Linux.

● Todo el mundo odiaba Steam cuando salió, por cierto. Sobre todo porque era obligatorio para jugar a *Half-Life 2*. Aunque también triunfó por eso.



● Valve necesitará acuerdos con las plataformas de contenido de streaming. Y muchas de ellas son locales. Veremos qué pasa.



● De momento no existen dos Steam Machines idénticas, ni en apariencia, ni en prestaciones.

El plan de Valve consiste en añadir soporte para streaming local, que la Steam Machine sea poco más que un repetidor de tu ordenador de jugar. Desventaja número uno: el lag. Jugar online de manera competitiva parece inviable con este modo. Tampoco vemos claro qué tal se jugará a los títulos pensados para teclado y ratón en el salón. Lo que todavía no sabemos es si se podrá enviar streaming de todo el contenido del PC original.

Los jugadores habituales de PC tampoco deberían preocuparse: la única posibilidad de que los juegos dejen de existir para Windows es porque Microsoft se ponga cabezona. Algo que, precisamente, no pueden permitirse ahora que nace SteamOS. Y que PS4, que es prácticamente un PC, ha optado por apoyar OpenGL, facilitando las cosas para que los juegos futuros tengan su port SteamOS. Queda por ver cómo integran la parte multimedia: Steam Music, de momento, depende de archivos físicos en tiempos de Spotify. Si Valve cierra la puerta a los servicios de streaming, poco interés puede tener para el público actual.



¿PERO FUNCIONARÁ?

John Carmack pone voz al sector cuando afirma que "si se tratase de cualquier otra empresa, me mostraría más cínico". Casi nadie quiere ver cómo Valve fracasa, pero hasta ellos saben que se han metido en una empresa enorme. Incluso si nos tomamos la máquina como poco más que un PC de lujo -algo que también podríamos decir de las nuevas consolas-, la ambición de Valve exige una respuesta igual de enorme de todos los implicados en el videojuego para PC, sobre todo si empiezan a aparecer Steam Machines pochas (es muy fácil montar un mal PC). No basta con tener un buen sistema, o un

LINUX, ESE MARGI

SI ES TAN BUENO, ¿POR QUÉ NO HACEN JUEGOS PARA ÉL?

● Linux es un sistema operativo de 'código abierto'. Significa que cualquiera puede descargar y modificar el código original para sacar su propia variante. Ubuntu, por ejemplo, es un empaquetado de Linux con entorno gráfico propio (escritorio) y aplicaciones precargadas con el fin de hacerlo más amable para el 'ventanitas' medio. Sí, es posible vender software de Linux de código abierto de manera comercial, siempre que proporciones el código a quien se lo pida.

Otra cosa es cuando haces programas de 'código cerrado', como los drivers de Nvidia (a quienes el creador de Linux, Linus Torvalds, odia con toda su alma). Aquí nadie puede meter mano, lo que significa que tu software no se beneficia de la comunidad y que si hay fallos solo tú puedes arreglarlos. Y lo que hacía Nvidia para Linux era bastante malo. ¿Lo bueno de SteamOS? Nvidia ha declarado que este año se portará bien y será más abierta con su código lo que, con suerte, servirá para que la comunidad haga avanzar los drivers hasta donde Nvidia no llega. Al nivel de Windows y OSX, con suerte.







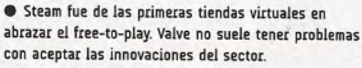
● Jugar desde el ordenador, mediante Steam tradicional, seguirá siendo una opción. Pero al que quiera hacerse consolero le querremos casi igual. Casi.



● Valve ha anunciado su apoyo a Oculus Rift, aunque también han dejado caer que trabajan en su propio sistema de realidad virtual.

» puñado de máquinas de primera si falla un solo factor de la tríada momento-tecnología-marketing.

De todas maneras, Valve lleva años trabajando en este salto. Más de los que dedicó a pensar Steam al principio. Y si algo están haciendo bien es dar cada paso evitando aparecer como una nueva Microsoft, en vez de como alternativa. Al centrarse en Linux, por ejemplo, le están dando a los desarrolladores y editores la confianza de que, si Steam se pervierte, las herramienta para sacar juegos en el sistema seguirán ahí. Valga lo mismo para sus alianzas en hardware: Valve no ha tratado de imponer las cosas, sino de sentar unas líneas maestras que cualquier fabricante pueda explotar libremente. Por ejemplo, nadie ha anunciado una Steam Machine únicamente para streaming, y era parte del plan de Newell. Pero todo lo contrario, Valve ha declarado que prefiere ver cómo el sector se centra en máquinas que no se limiten a esa función. Quizás es el mayor obstáculo para que veamos una Steam Machine de marca: que Valve no quiera hacerle la competencia a sus socios imponiendo el peso comercial de su marca.



● Steam fue de las primeras tiendas virtuales en abrazar el free-to-play. Valve no suele tener problemas con aceptar las innovaciones del sector.





RAZONES PARA CREER

Para los jugadores, casi todo son ventajas, especialmente en tiempos de transición entre consolas en los que resurge la ira por perder todo el contenido digital comprado en esta generación de consolas. Steam no interpone las restricciones habituales de generaciones o de seguridad -su DRM es perfectamente compatible con jugar offline, por ejemplo-. Tendemos a olvidar que la tienda de Valve se ha hecho un nombre, y mucho dinero, en un medio donde piratear un juego era la norma, no en las paranoicas consolas. A base de ofertas, de precios competitivos, y de ir a favor del usuario, no contra él. Mientras

que la filosofía de Sony, Nintendo y Microsoft es que el potencial de sus máquinas esté limitado por el enfoque comercial, el de Valve es de que puedas hacer casi todo dentro de Steam, porque fuera hace tiempo que se puede, y sin pagar.

Pero es el precio lo que más ha decepcionado de las presentación en el CES. "Los precios de las primeras Steam Machines son elevadísimos, algo que limita su potencial", comenta Pachter. Valve no ha decidido la estrategia comercial, y los fabricantes sabrán si apelar al mercado premium es la mejor manera de introducir la consola/PC en sociedad. Eso sí, no nos cuesta nada imaginarnos a todos los vendedores de ordenadores del mercado ofreciendo su propia Steam Machine a un precio más competitivo. Ni recordar que, si bien las máquinas son caras, los juegos en Steam, incluso de salida, son mucho más baratos que sus contrapartidas de consola. En lo que respecta a catálogo y vida útil de la plataforma, una Steam Machine sale más barata a medio plazo que cualquier consola hasta la fecha: es lo que tiene que los editores no tengan que pagar la licencia a Microsoft y Sony.

Para alguien ajeno al PC, Steam Machine soluciona una de las mayores quejas: que es difícil sentarse y jugar y que el salón blablablá. Para el que ya tenga uno, existe una alternativa ideal: se llama carrito con ruedas y cuesta unos 40 euros.



¿Hasta dónde puede llegar en gráficos una Steam Machine? Pues hasta donde quieran los fabricantes de tarjetas gráficas, amigo mío.

"Centrarse en Linux en vez de crear una plataforma cerrada ofrece una opción a los desarrolladores, incluso aunque Steam se pervierta"

LA PRIMERA GENERACIÓN

LO QUE CABE ESPERAR DE LOS SOCIOS DE VALVE EN ALGÚN MOMENTO DE 2014

CYBERPOWERPC ▶

Un buen precio de salida, con una gráfica bastante decente.

PRECIO: **499$**
TRIPAS: **AMD/Intel Core i5, 8GB RAM, Radeon 270/ NVIDIA GTX 760, 500GB HD**





◀ DIGITAL STORM BOLT II

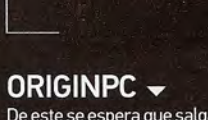
Es un maquinón, pero vale lo que un semestre de Erasmus.

PRECIO: **2.584$**
TRIPAS: **Intel Core i7 4770K, 16GB RAM, NVIDIA GTX 780 Ti, 1TB HD+120GB SSD**

ORIGINPC ▼

De este se espera que salga carillo. Vendrá con Windows de serie.

PRECIO: **Por anunciar**
TRIPAS: **Intel Core i7 4770K, 2x6GB GTX TITAN**







GIGABYTE BRIX PRO ▲

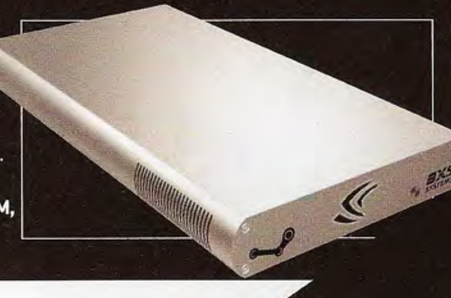
Tiene la elección de gráfica más rara de todas, pero es potente y prometen que barato.

PRECIO: **Por anunciar**
TRIPAS: **Intel Core i7-4700R, 8GB RAM, Intel Iris Pro 5200, 1TB HD**

SCAN ▶

¿Que qué nos parece que en 2014 alguien quiera colar un i3 por mil pavos? #TIMO

PRECIO: **$1090 (£699)**
TRIPAS: **Intel Core i3 4000M, 8GB RAM, NVIDIA GTX 765M, 500GB HD**





Sega se hundió ella solita con Saturn, pero a Dreamcast (Japón, 1998) la apuntilló Sony, que se inventó que PS2 estaba en camino (aunque aún tardaría dos años en salir en Japón).

LAS CONSOLAS CAÍDAS

¿Qué tienen en común Virtual Boy, Jaguar, Sega Saturn, Dreamcast, OnLive y PSP? Que no se comieron un colín en su lanzamiento. Ahora que Wii U no levanta cabeza al lado de Xbox One y PS4, pegamos un repaso a todos los lanzamientos que mordieron el polvo en su día y hablamos con gente del sector en busca de consuelo para Iwata.

Era 1990 y reinaba el optimismo en las oficinas de Amstrad de Brentwood, Inglaterra. Alan Michael Sugar (de donde venía el nombre de la compañía) se había dejado una buena cantidad de libras en desarrollar una nueva consola, concebida como un hito futurista. La GX4000 se inspiraba en la ciencia-ficción y los vehículos espaciales, y tenía todo lo que Amstrad creía necesitar para el futuro, incluyendo una paleta de 4.096 colores, 100 veces más que los 32 de los CPC con los que compartía arquitectura. El fracaso era impensable.

Duró meses, y no consiguió colocar más de 15.000 unidades en Europa. Un año después era imposible encontrarla. Se convirtió en una nota al pie de la historia del medio. Porque por cada PlayStation 2, Xbox 360, Wii, SNES, Mega Drive y NES, existieron las 3DO, Virtual Boy, Atari Jaguar, Sega Saturn y OnLive.

El año pasado hemos visto como Nintendo las pasaba canutas para convencer al mundo de las bondades de esa DS gigante por partes que es Wii U. La consola no ha despegado y muchos ya han etiquetado a la máquina como fracaso, al menos en su lanzamiento, donde solo Japón le ha dado un mínimo de vidilla en estas Navidades sin nuevas consolas (PS4 sale este mes allí). Pero, ¿cómo se define el fracaso de una consola? Puede remontar Nintendo? El argumento de la competencia no sirve (Wii era poco más que una GameCube con mando chupi en tiempos de las

> *"Por cada PlayStation 2, Xbox 360, Wii, SNES, Mega Drive y NES, existieron las 3DO, Virtual Boy, Jaguar, Saturn y OnLive"*

potentes PS3 y 360). Hay que buscar más allá. Como en la primera consola doméstica, la Magnavox Odyssey, que se consideró un fracaso total: solo vendió 330.000 máquinas en tres años, a pesar de que no tenía competencia, ¡porque no existía!

Lo que demostró Magnavox Odyssey, sin embargo, es que el marketing es vital para una consola. Un aparato para poder jugar en casa, con todos los juegos posibles, y sin nadie que le hiciese sombra debería haberse vendido solo.



Virtual Boy (Japón, 1995) sigue siendo el mayor fracaso de Nintendo: pocos juegos, precio alto, marketing confuso... Nos suena de algo. Duró un año en el mercado.

3DO Image: Evan Amos   Jaguar Image: Bilby   Virtual Boy Image: Rama



Burnin' Rubber venía con la GX4000 y tenía una pinta estupenda... Para su tecnología ochentera.

El problema es que se anunció tan mal que la gente estaba convencida de que tenía que comprar un televisor Magnavox para poder usar la Odyssey.

Está confusión puede servirle de lección a Nintendo. Los fallos de comunicación de Wii U han sido tan grandes que una parte de sus posibles usuarios -esa gente que solo jugó a Wii y a nada más en su vida- pensaron al principio que la sucesora era un periférico, una tableta para las Wii blancas que llevaban años cogiendo polvo. La ejecutiva de marketing de Nintendo Inglaterra, Shelly Pearce, lo admitía en una »



Amstrad tuvo una idea brillante según arrancaban los 90: lanzar una consola de 8-bit el mismo año que Mega Drive llegó a Europa. Lo de Amstrad GX4000 fue un desastre total.



La Magnavox Odyssey (EE.UU., 1972) fue la primera consola doméstica, pero su marketing nefasto consiguió enterrarla en vida

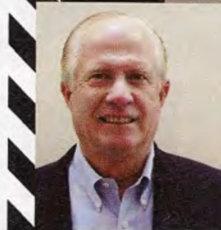
entrevista con *MCV* el año pasado, declarando que "los graves malentendidos sobre lo qué es y no es Wii U" habían afectado al lanzamiento, dejándola rendida ante la llegada de PS4 y Xbox One, a pesar de que había salido un año antes.

"La verdad, no entiendo su estrategia de marketing. Nintendo parece que está intentando vender la consola a todos los segmentos de edad, algo prácticamente imposible", dice Tom Kalinske, que sabe lo que es sacar una consola con éxito y también vender un trozo de plástico y circuitos inútil para la misma: fue el presidente de Sega América entre 1990 y 1996. Pero tampoco es que un concepto difícil de explicar pille de nuevas a Nintendo. En 1995 les pasó lo mismo con Virtual Boy, hundida por varios de los problemas actuales de Wii U, como el precio y el marketing. Virtual Boy ni siquiera consiguió llegar al millón de unidades durante su corta vida.

En Sega también saben lo que es hundirse tras el éxito. Mega Drive triunfó en medio planeta, pero su sucesora, Sega Saturn, dejó un cráter que, a la larga, acabó con la Sega fabricante. "No marcaba tanto la diferencia en términos de calidad de catálogo como lo hizo Mega Drive", admite Kalinske. "Era demasiado cara, teníamos pocos juegos de lanzamiento, todos flojos, y ninguno nos sirvió para afrontar una estrategia de marketing diferenciada". A Sega también la machacaron cuando salió Dreamcast. Sony se anticipó desde el principio, nos cuenta el desarrollador Robert Troughton, que hizo juegos para ambas. "Sony fue muy astuta con su marketing. Cuando se anunció Dreamcast como la primera consola que realmente podía batir a PlayStation, Sony anunció la PS2, asegurando que tenía la tecnología más asombrosa de todos los tiempos. Exageraron un rato, pero el marketing les funcionó. A pesar de que la consola no estaba lista para competir en las tiendas, Sony consiguió que los jugadores se esperasen para hacerse con una PS2".



Para John Hare, 3DS también ha fracasado.



Tom Kalinske supervisó los lanzamientos de Mega Drive y Saturn.

"Los fallos de marketing de Wii U hicieron pensar a parte del público que era un periférico más de la Wii original"

Y esto nos lleva a otro motivo para el fracaso: el momento. Odyssey, al ser la primera consola doméstica, pagó el pato de meterse en un mercado sin investigar, dándose cuenta demasiado tarde de que hace falta mucho marketing para convertir una máquina de ocio en una compra esencial. Magnavox intentó remediar lo de Odyssey con una serie de consolas mejoradas, pero ninguna se acercó al impacto que tuvo Atari 2600.

Atari 2600 llegó un años después que la Fairchild Channel F, la primera en la que podías jugar contra la máquina. Era más cara que ésta última (valía 200 dólares de entonces, unos 600 euros actuales), pero con mejores gráficos y sonido. Y salió en el momento adecuado. Era una época en la que jugar a videojuegos estaba bien visto, y Atari tenía además el renombre de sus arcades, empezando por *Pong*. "Nuestra única competencia real era la Fairchild, así que cuando sacamos nuestra máquina el público estaba ansioso", explica el cofundador de Atari, Allan Alcorn. "Es fácil ser el tío más atractivo de la fiesta si eres el único tío".

Ser el primero te puede salir rana en más de una ocasión. Ya hemos visto lo que le paso a Dreamcast en 1998 al abrir la sexta generación de consolas, en un mercado dominado por



Era un ladrillo ultrapotente, pero sin apenas juegos. Enfrentada al *Tetris* de Game Boy, Atari Lynx (EE.UU., 1989) no tenía nada que hacer. Y eso que quedaban cinco años para *Pokémon*.

Crear para una máquina fallida



Producir juegos para una consola que al borde del precipicio no siempre acaba en desastre para los desarrolladores. A no ser que la consola no haya vendido nada de nada -como las 15.000 unidades de la GX4000- todavía puede haber público suficiente como para que un juego dé beneficios. Sobre todo si es una consola con muy poco catálogo.

Algo así le pasó a Robert Troughton, el fundador de Pitbull Syndicate, cuya compañía había producido una versión especial para Dreamcast del éxito de PC y PlayStation *Demolition Racer*. Un año después de la salida de la consola (y cinco meses antes de que Sega tirara la toalla) aparecía *Demolition Racer: No Exit*. A pesar de las fechas, resultó ser rentable.

"Aquel juego vendió bastante bien a pesar de que la consola estaba hundiéndose, en parte por la falta de competencia en aquel momento", asegura Troughton. El desarrollador, sin embargo, tiene desde entonces que asegurarse de que sus juegos puedan crearse sin problemas para varias plataformas. "Lo primero que miramos, ya sea con motores propios o licencias, es que todo funcione en varias plataformas a la vez".



Mega Drive se enfrentó a La Mejor Consola de la Historia convirtiendo su consola en un Decepticon. Luego llegó Saturn (Japón, 1994) y se tropezó con los Mega Pedazos.

PlayStation, con la que Sony había roto el duopolio de Sega y Nintendo (que se habían cargado ellas solas con dos máquinas decepcionantes). El éxito inicial de Dreamcast (llegó a vender 10 millones de consolas), se desvaneció enseguida, hasta el punto de que Peter Moore tomó la decisión de sacar a Sega del mercado del hardware. Pero también influye si eres relevante: Amstrad GX4000 salió en septiembre de 1990, dos meses antes de que la Mega Drive de 16-bit de la que se llevaba tiempo hablando llegase a Europa. Y Commodore también lo intentó con la C64GS, otro fracaso. Ambas esperaban hacerse con parte del público de NES y Master System en un momento en el que la gente lo que quería era una consola más avanzada.

Tercer factor, pues: diferenciación. Una consola tiene que diferenciarse positivamente de la competencia. Para Wii, ese aspecto positivo fue el Wiimote, una novedad que no se parecía a ningún mando y que sedujo a un público que pensaba que un pad de 10 botones o más era algo complicado. PlayStation tenía un diseño adulto y ofrecía un 3D innovador para la fecha. Tanto SNES como Mega Drive ofrecían el salto tecnológico sobre sus predecesoras que repitieron Xbox 360 y PS3 con el advenimiento de la alta resolución

Comunicar esas ventajas es la clave (si solo fuera por ser diferente, Wii U lo estaría petando): la 3DO fue la primera en adentrarse en la quinta generación de los 32-bit, cargada de promesas. Pero cuando vales 600 pavos y no logras que el público entienda de qué vas, mal asunto. Sus juegos prometían ser temáticas más adultas -traducción: abusaban del vídeo a »

Tom Kalinske, expresidente de Sega América, afirma que Mega Drive (Japón, 1988) triunfó sobre todo gracias a *Sonic The Hedgehog* y otros juegazos.

> "La cuota de mercado de Dreamcast decayó tan deprisa que Sega terminó saliendo del negocio de la fabricación de consolas"

Tropezar tres veces con la misma piedra

Para entender qué necesita una consola para triunfar, hay que hablar con Dave Needle. Junto a R.J. Mical inventó las 3DO y Atari Lynx, fracasadas ambas. Sin embargo, aunque ahí no tuvo suerte, en el mercado de ordenadores domésticos es una leyenda. Intervino en la creación del Amiga y trabajó en el desarrollo de sus chips propios. Su esfuerzo abrió el camino para otra consola, la Amiga CD32, de éxito relativo y localizado, lastrada en últimas por su carencia de juegos originales y su incapacidad para manejar los pegatiros que empezaban a ponerse de moda.

No había nada inherentemente negativo en las tripas de Lynx y 3DO. De hecho, la Lynx era una obra de arte electrónico, con buenos gráficos, elevadísima paleta y buen sonido. El concepto tras 3DO era interesante, pero no tenía catálogo exclusivo y costaba demasiado.

En retrospectiva, Needle identifica los factores del éxito que sus máquinas no tuvieron. "El éxito comercial depende en gran medida del peso que le des a la parte 'comercial' del producto", explica. "Tiene que tener un precio ajustado. Necesita un buen espacio en las tiendas y anunciarse bien. Tiene que ir acompañado de algo que sea atractivo para el comprador y para el usuario, en caso de ser padre e hijo. Ese atractivo casi siempre reside en los placeres derivados de su compra. En el caso de las consolas, del aspecto, las sensaciones y la satisfacción que produzcan sus juegos. Nunca se trata de la máquina. Nunca". Needle cree que la plataforma es simplemente eso: un medio sobre el que desarrollar, trastear, mejorar, probar, entregar y, al final, jugar a los juegos. "Los desarrolladores de hardware casi siempre pierden de vista todo esto", asegura. "A mí todavía me pasa a mis 66 añazos. En mi posición actual veo que incluso parte de los chavales de software encuentran su código más atractivo que la parte que ve el usuario. Y es una pena. Podrían ser muy grandes"

Needle enumera cinco atributos vitales: marketing, acuerdos con terceros para grandes juegos, apoyo a esos desarrolladores, anuncios y acuerdos con minoristas para posicionar el producto en tiendas. "El *product placement* en programas de tele populares funciona muy bien", dice Needle. Pero lo importante viene luego: "Es la continuación. El producto tiene que estar en las tiendas a tiempo para la primera compra estacional. Los primeros juegos tienen que ser atractivos. La 3DO salió con *PuttPutt Goes To The Dumps* o alguna chorrada así. Game Boy salió con *Tetris*. Lynx tuvo buenos juegos, pero Atari no cerró bien el aspecto minorista, algunas tiendas no la cogieron. Y los anuncios eran una mierda".

pantalla completa- y, aunque eso suponía una diferencia, el mercado todavía se centraba en los niños. 3DO se equivocó con el precio, el momento y el público.

"Recuerdo que la consola parecía un pato de feria en cuanto salía el tema del dinero", nos cuenta Graeme Devine, que por entonces pretendía sacar su *The 11th Hour* en 3DO. El hecho adicional de que 3DO se licenciase a tantos fabricantes (a la manera de los vídeos VHS o, ya puestos, de las Steam Machines de este número) también contribuyó a su caída, al estilo del MSX en el que se metieron Sony y Microsoft. "¿Qué hacías, desarrollabas para el modelo Panasonic que tenía más RAM o para la 3DO americana? Olía a lo que pasó con MSX y Microsoft a kilómetros", dice. "Era demasiado ambigua".

Luego está el software: si tu consola no tiene buenos juegos de salido, corre el riesgo de hundirse sin remedio. Recordemos la Atari Jaguar. Allí donde 2600 tuvo, en palabras del propio Nolan Bushnell, fundador de Atari, "muchos juegos lo bastante buenos como para impulsar las ventas", no ocurrió lo mismo con Atari Jaguar. Si encima sus rivales directos eran Mega Drive y SNES en el mejor momento de sus catálogos y con Sony esperando a la vuelta de la esquina con exclusivas cerradas, el resultado era imaginable: otro fracaso. "El apoyo a los editores externos [en Jaguar] era asqueroso, con mala documentación y falta de diálogo", dice Bushnell. "La gente compra juegos, no consolas. Y no tenían un superventas, un juego indispensable que empujara a la consola. Tampoco ayudaba que el chip principal tuviese defectos técnicos que podrían haberse corregido si le hubiesen dado un par de vueltas,

"No se trata solo de tener un buen catálogo de juegos, sino también de ser competitivos en precio y tecnología"

El penoso catálogo de lanzamiento destrozó las escasas posibilidades de éxito con las que partía la Jaguar (salió en EE.UU. en 1993)

Antes de unirse a id Software, Graeme Devine tenía pensado llevar sus juegos a 3DO.

pero lo que de verdad hundió a la consola fueron los juegos".

Los títulos son otro gran factor del éxito y el fracaso. "Necesitas dotar a tu máquina de un catálogo de exclusivas, y que además sea competitiva en precio y tecnología", resume Ben Ward, fundador de Supergonk. "Hace años era muy fácil saber quién iba a ganar la guerra de consolas de cada generación: ¿quién tiene los mejores juegos al mejor precio?".

Los juegos fueron el otro elemento que hundió a GX4000. Aparte del que venía de serie, *Burnin' Rubber*, todo lo demás era un cajón de sastre de ports cutres de CPC y títulos mediocres que no tenían nada que hacer contra la competencia, a pesar de que intentaron aliarse con el mayor editor de títulos europeo de la época, Ocean (alias La Churrería, por consistencia y frecuencia). El mismo destino corrieron Virtual Boy, 3DO, Sega Saturn, Philips CD-i, Amiga CD32, y Gizmondo, cuyos títulos de lanzamiento iban de lo malo a lo inexistente.

¿Puede un juego llevar en volandas a una consola? Ahí está el caso de la rebonica y ultrapotente Atari Lynx, con su pantalla a color y sus 16 bitazos, enfrentada a la monocromía

Una llamada a la compatibilidad

Si por la leyenda de la industria Jon Hare fuera, unas cuantas de las consolas de este reportaje no habrían existido nunca. Hare desarrolló para varias máquinas, pero siempre evitando aquellas que todavía tuvieran que demostrar su valía.

"Recuerdo cosas como 3DO, Konix, CD32 o Jaguar", rememora el creador de *Sensible Soccer*. "Y luego a Dreamcast, a 3DS, a Vita y demás: todas ellas fracasadas, hasta cierto punto, si las comparamos con las expectativas de sus fabricantes".

Es su mundo ideal, jamás habría existido espacio para tantas consolas fallidas, tantos sistemas incompatibles entre sí, un mundo con menos máquinas, más abiertas, habría beneficiado a todos los que se equivocaron al apostar por un sistema, ya fueran usuarios o desarrolladores: si solo hubiese una máquina de jugar por generación, no habría perdedores en la guerra de consolas.



Nintendo Wii (Japón, 2008) tuvo un éxito sin precedentes, al capturar a un público ajeno al sector. Tanto Kinect como Move siguen intentando repescar ese público.

Un precio de salida muy elevado y un confuso abanico de máquinas entre varios fabricantes hundió a 3DO (EE.UU. 1993). ¿Habrá estudiado Valve su historia?

cetrina de la vetusta Game Boy. Lynx, aunque le duraran las pilas dos horas, era un maquinón. Pero Game Boy tuvo a *Tetris*, uno de los mayores booms del videojuego ocasional. PlayStation definió su público con dos títulos de lanzamiento: *Ridge Racer* y *WipEout*. El primero era una serie conocida entre los jugadores capaz de mostrar el poder de la consola. El segundo era algo tan adecuado para la cultura clubber de la época que se convirtió en uno de los sinónimos de la electrónica de los 90, un fenómeno transmedia que sirvió para cimentar la marca PlayStation: jugar ya no es cosa de críos con tuberías y fontaneros, sino un trocito de futuro chapado en estilo corriendo a velocidad eléctrica por tus neuronas.

Atari podría haber aprovechado su catálogo para buscar ese juego-grial, pero no. "Atari pudo, debió haber buscado entre sus franquicias algo que aupara a la Jaguar pero no, en vez de eso salió con *Cybermorph* y la mierda del *Trevor McFur*", dice Jeff Minter, el creador de *Tempest 2000*.

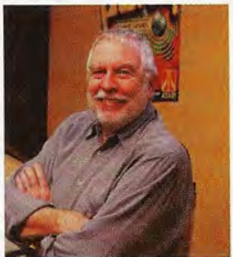
"Atari metió la pata al no usar un montón de licencias que la gente podría haber recordado de los días de 2600 y que podrían haber atraído más atención sobre la Jaguar", añade Minter. "Tenían los derechos de un montón de títulos geniales, como *Asteroids*, *Battle Zone*, *Defender*, *Centipede*, *Star Raiders*, y todos esos arcades de antaño que mucha gente recordaba con cariño. Tendrían que haber sacado versiones '2000', de la mano de gente que adorase los originales, como hice yo con *Tempest 2000*. Para cuando quisieron hacer algo parecido, ya era demasiado tarde".

La aparición de un buen puñado de juegos en un sistema combinado con la falta de confianza de otro puede ser devastador para este último, bien lo saben los responsables de Jaguar. Igual que los de 3DO. "El entorno de desarrollo de 3DO era genial y la API tenía bueno soporte, pero los de arriba no tenían ni una visión clara ni un superventas entre manos", recuerda Devine. "Lo de Virgin con 3DO fue un disparate y, para cuando conseguimos correr *The 11th Hour* en la máquina, cancelaron el proyecto. Nintendo 64 tenía *Mario 3D*: todo había terminado".

"Lo que Atari tenía y no supo emplear era una lista de licencias propias capaz de evocar los años dorados de la empresa"



Michael Pachter ve un futuro muy negro para Wii U.





Nolan Bushnell atribuye el fracaso de Jaguar a sus malos juegos.

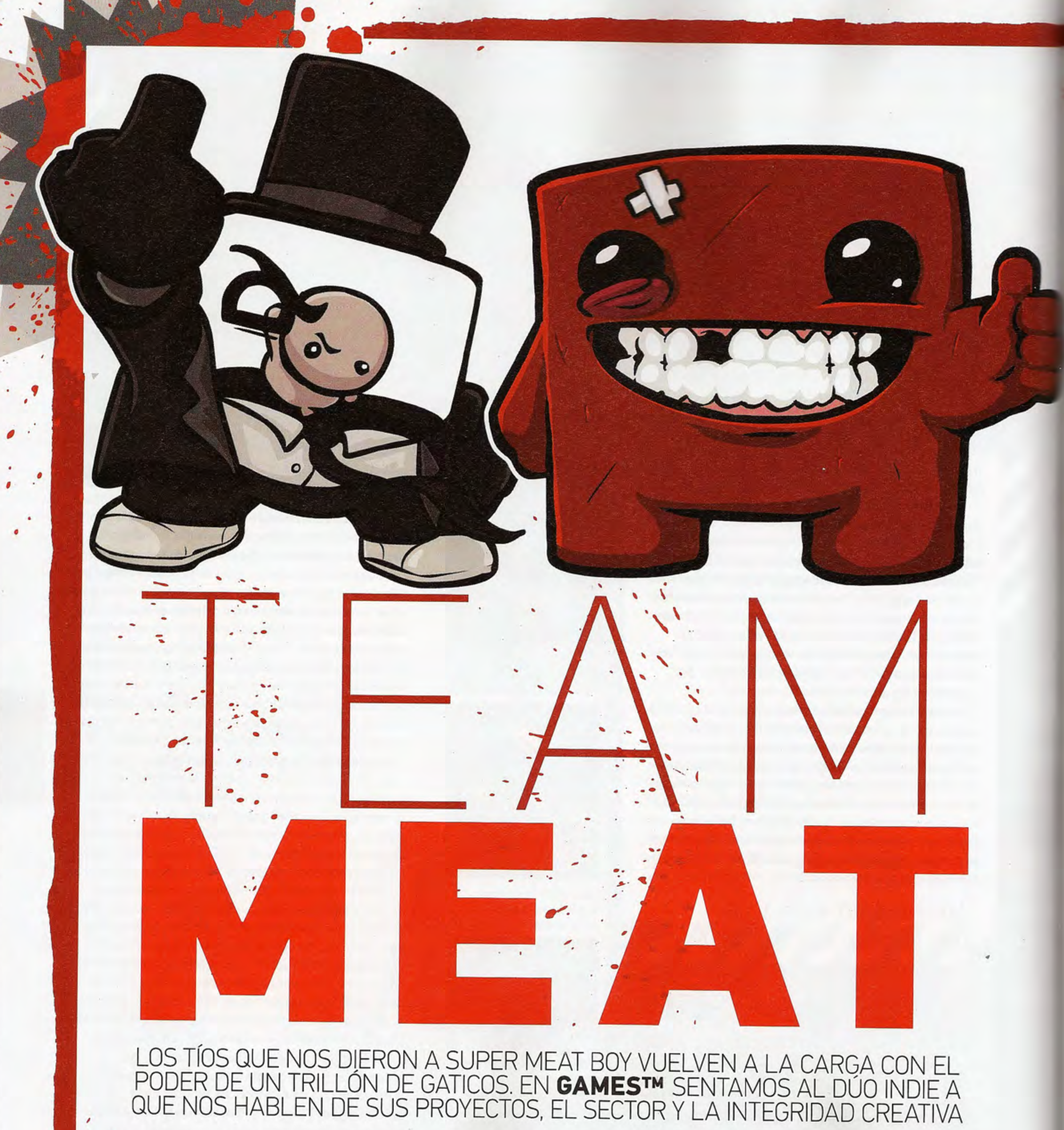


Queríamos creer muy fuerte en Ouya (2012) tras su éxito de Kickstarter, pero la consola Android ha decepcionado incluso a los que la veíamos como minimáquina para retro.

Nintendo es una de las empresas más empeñadas en innovar -no como sinónimo de tecnología, eso sí-, pero con Wii U no consiguieron diferenciarse de su predecesora. Entre una estrategia confusa -"tan confusa que se ataca a sí misma"- y el jugador tradicional a la espera de motivos para volver a creer en Nintendo tras la paletada de *Imagina Mover las Manitas* que fue el 90% del catálogo de Wii, no tiene un público claro. Y, por una vez, les ha fallado su mayor poder: el catálogo de títulos propios, con *Super Mario 3D World* vendiendo por debajo de lo previsto (en parte por saturación de Marios casi anuales y poco innovadores, como si fueran deportivos). El parque instalado tampoco ayuda: en Japón, *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* triplicó las ventas de *Super Mario 3D World* en su semana de debut.

La mayor carencia de Wii U es el apoyo de juegos de terceros. Sí, los jugadores quieren las exclusivas de Nintendo, pero no tener que comprarse dos consolas para jugar a cualquier multi popular de moda. Entre el abandono de las editoras en menos de un año, y las ominosas ventas (se esperaban cinco millones de Wii U vendidas en marzo de 2013. En septiembre del mismo año, llevaban menos de cuatro millones colocadas), parece condenada al uso y disfrute de los nintenderos más acérrimos, entre los que nos contamos. "No tiene un futuro muy brillante", explica el analista Michael Pachter. "La consola no ha cautivado al consumidor, y no tiene nada en su interior para atraer la atención de la gente centrada en PS4 y Xbox One. Su precio no es lo bastante significativo en comparación con el de PS4, y las otras compañías se están anunciando más y mejor".

Nintendo ha caído en muchos de los errores de las consolas fallidas de este artículo y, vista la apatía que despierta la consola (más evidente si cabe tras el lanzamiento de Xbox One y PS4, que han batido todos los records), la consola tiene todas las papeletas para unirse al resto de la lista de máquinas caídas. Nintendo pensó que tendría todo de cara para el lanzamiento y no pudo equivocarse más. Ahora depende de la compañía relegar a la máquina al cofre de los fracasos, o aprender de sus errores y tratar de enmendar una máquina con más atractivos de los que han sabido vender. Porque, como nos ha demostrado la historia del sector una y otra vez, el éxito no es algo que venga dado, sino algo que hay que conquistar desde cero cada vez.

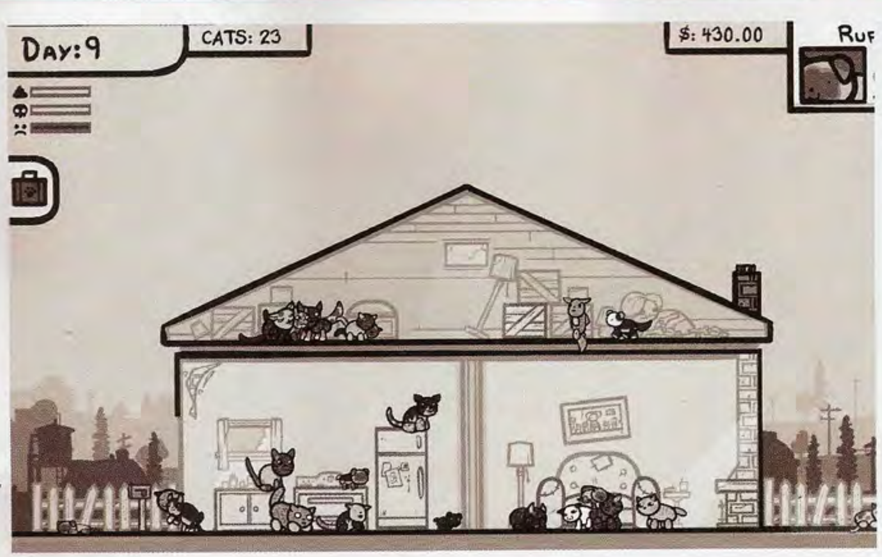


TEAM MEAT

LOS TÍOS QUE NOS DIERON A SUPER MEAT BOY VUELVEN A LA CARGA CON EL PODER DE UN TRILLÓN DE GATICOS. EN **GAMES™** SENTAMOS AL DÚO INDIE A QUE NOS HABLEN DE SUS PROYECTOS, EL SECTOR Y LA INTEGRIDAD CREATIVA

Una de las cosas más extrañas sobre el sector es cómo funcionan los raseros de la industria en función del origen de los títulos. Por ejemplo, si *Call Of Duty* o *Assassin's Creed* vendieran solo un millón de copias de su próxima entrega, se considerarían un fracaso sin paliativos. Las superproducciones han llegado a un punto en el que necesitan vender siete u ocho veces esa cantidad para considerar un éxito y pagar los sueldos de esos 500 tíos con una ingeniería dedicados a modelar pistolas y tejados. Sin embargo, si un juego descargable hecho por dos tipos vende un millón, es una cifra increíble. Claro que lo es. Para que un *AC* tuviera el mismo éxito en proporción a la gente implicada, necesitaría vender cientos de millones de copias. Por eso tanto talento se está fugando de las grandes para dedicarse al mundo Indie, inspirados por el éxito de gente como Edmund McMillen y Tommy Refenes, los autores del insobornable y sádico *Super Meat Boy*. ¿Qué está pasando en el medio para que un videojuego neorretro, que es más difícil que 15 *Darks Souls* juntos y un par de *Ninja Gaiden* atraiga tanta atención?





■ Derecha: *Mew-Genics!* es más mono que un millar de GIF de gaticos, pero debajo del peluchismo subyace un juego inteligentísimo. Arriba: En *Super Meat Boy* puedes morir varias veces en lo que un jugador de *Dark Souls* lee lo de "has muerto". Y sin gotiqueos ni lágrimas.

"El entorno es distinto, las reglas han cambiado", explica el artista del Team Meat, Edmund McMillen. "Los videojuegos han cambiado de forma drástica en los últimos años, y me parece que la razón detrás de la dificultad y el castigo de aquellos *Mario* y *Ghosts 'N' Goblins* se debían a que sus creadores venían de la industria del arcade, en la que ganas dinero haciendo que el jugador se gaste todas las monedas que puedas sacarle. Por eso eran tan punitivos, porque así era como se ganaban la vida. Al pasar de los arcades a las consolas domésticas, la dificultad seguía presente, pero el factor de frustración se multiplicó: no había forma de meter más monedas para conseguir más créditos. Diseñamos *Meat Boy* sobre cómo habían cambiado las cosas. Redujimos la penalización a cero, pero mantuvimos una dificultad elevadísima. De hecho, la ausencia de castigo y frustración fue lo que nos permitió elevar la dificultad todavía más".

Meat Boy machaca al jugador pero, sin embargo, superar cada pantalla, sobrevivir a sus obstáculos enfermizos otorga una sensación de triunfo sobrecogedora. Nos ha sorprendido saber que la maravillosa opción de repetir una pantalla (donde todos tus intentos previos se ven al mismo tiempo) vino cuando Tommy Refenes, el programador del dúo, improvisó con el código. "Vi un vídeo de un tío que jugaba a *Super Mario World* con un emulador de NES hackeado", recuerda. "El emulador grababa todas sus partidas y luego las iba superponiendo en capas, y me dije '¡Anda, yo puedo hacer eso en tiempo real!', y eso hicimos. Quedaba bonito, y también era una buena recompensa". Este tipo de improvisaciones y mejoras al vuelo es parte de la filosofía de diseño del Team Meat. "Sí, creo que sí que es nuestra forma de hacer las cosas, al menos en mi caso lo es", asiente McMillen. "Y creo que esa filosofía es la razón por la que llevamos un año enfrascados con *Mew-Genics!* Pensamos que tardaríamos menos, pero llevamos ya más de un año y todavía nos queda. A lo mejor es porque tiendo a improvisar según diseño, que es algo todavía peor cuando tienes un juego tan abierto como éste. Añades una cosa y se convierte en algo distinto, algo nuevo: es algo que sí, es muy propio de mí, de nosotros, algo que es impresionante y horrible al mismo tiempo".

Este ansia experimental es algo que solo pueden permitirse los Indies, como nos deja bien claro McMillen. "Cuando tienes una empresa con un millón de empleados haciendo un millón de cosas diferentes y necesitas a gente que supervise que todo vaya encarrillado, no puedes llegar un día y soltar algo en plan 'Ey, ¿podemos hacer que los gatos se coman su propia mierda?'. No está en el documento de diseño original, con lo que va a ser una fuente de problemas, porque tiene que pasar por muchas manos, por diversos equipos, y todos tienen que dar el visto bueno. Pero, entre nosotros, es más del estilo 'Sí, podríamos hacerlo, es algo que aporta mucho al juego, vamos a darle'. Tenemos la libertad para hacer cualquier cosa que nos parezca divertida o flipante, algo de lo que salió la mayor parte de *Meat Boy*, y que está sucediendo ahora mismo con las ideas que giran en torno a *Mew-Genics!* Se nos ocurren salvajadas, meter chifladuras porque pensamos que pueden ser divertidas. Y lo hacemos".

"EL NOMBRE DEL ESTUDIO SALIÓ DE UNA NOTA DE PRENSA DE NINTENDO, NO ES COSA NUESTRA: NUNCA LO HABLAMOS"

Refenes le interrumpe. "Te das cuenta de que debemos ser los únicos tíos de todos los tiempos que han dicho '¿Y lo que molaría que los gatos se comiesen su propia caca?', ¿no?", pregunta. Y la respuesta de McMillen: "Yo a eso lo llamo innovación", se ríe.

También nos sorprende saber que el nombre del estudio no se lo pusieron ellos. "No teníamos nombre", revela McMillen. "Nintendo nos llamó Team Meat en no sé qué nota de prensa y pensamos, 'Ah, vale'. Luego alguien nos preguntó qué nombres habíamos barajado previamente ¡y nos dimos cuenta de que nunca habíamos hablado del tema! Nunca nos preocupó, simplemente nos convertimos en el Team Meat. Queda bien, funciona y, aparte, es un honor, ¿no?". El juego al final no salió para Nintendo (superaba el límite máximo permitido para un juego de WiiWare) y Microsoft les »

HOLA, TOMMY

"HOLA, SOY TOMMY Y ME ENCARGO DE LA PROGRAMACIÓN..."



■ TOMMY REFENES es el cerebro técnico del Team Meat, el encargado del código de *Super Meat Boy*. Empezó picando líneas para servidores y webs en 2001, antes de dedicarse a los videojuegos en 2005. Ese año, entró en Streamline Studios, ayudándoles con la conversión del Unreal Engine desde Xbox a 360. También trabajó en *HoopWorld*, de WiiWare. Un año después montó Pillowfort junto al diseñador Aubrey Hesselgren, pero su título de debut, *Goo!*, nunca vio la luz. Refenes también se encargó de algunos juegos para iOS durante lo que quedaba de década, y tiene el dudoso honor de que Apple le tumbase un juego de la App Store (*Zits & Giggles*), después de que Refenes les pusiese a parir en la GDC de 2010, diciendo que en Apple la jugabilidad no importa, que es todo marca. Refenes también soltó perlas incendiarias en *Indiee Game: The Movie*, del orden de llamar a *Halo* 'una mierda'. "No me gusta. Es una opinión personal", elabora. "No me gustan los *Halo*, no se me dan bien. Me alucina todo el trabajo que llevan detrás y creo que sus desarrolladores tienen motivos para sentirse orgullosos, pero no me gustan. Ni Katy Perry, ni las webs de juegos, ni los dibujos de tus hijos. Puedes estar orgulloso de ellos, pero creo que dan pena. ¡Soy así, lo siento!".

LUDOGRAFÍA

■ Grey Matter (2008) ■ Beat! Music Memory Match (2009) ■ HoopWorld (2010)





■ Izquierda: Super Meat Boy manejó muy bien sus referencias culturales y sus guiños al retro. Si quieres culparle de algo, hazlo por iniciar una moda. Debajo: *Meat Boy* saldrá en iOS algún día, pero primero tienen que terminar *Mew-Genics!*

HOLA, EDMUND

"HOLA, SOY EDMUND. HAGO GARABATOS Y DISEÑO..."



■ EL ARTISTA CALIFORNIANO Edmund McMillen lleva creando juegos desde hace más de una década. Aunque empezó como dibujante de cómics (Indies, claro), McMillen fue el primer grafista y animador de *Braid* antes de la llegada de David Hellman, pero hoy día es más conocido por sus propios títulos. Puede que Team Meat solo tengan un juego como tal (hasta que llegue *Mew-Genics!*), pero la carrera de McMillen abarca 16 juegos, la mayor parte de ellos en Flash, con joyas multipremiadas como *Gish*, *Aether* o la versión original de *Meat Boy* para Newsgrounds (el sitio de juegos Flash de donde salieron titanes Indies como los de The Behemoth, con *Alien Hominid*). McMillen es bastante abierto a la hora de abrar de sus motivaciones, como saben todos los espectadores de *Indiee Game: The Movie*. "No creo que puedas hacer arte si no eres honesto y la forma más sencillo de ser honesto en el arte es tirar con lo que sabes, con lo que más conoces", nos cuenta. "Y, casi siempre, lo que mejor conoces es a ti mismo. No creo que sea capaz de hacer un juego que no se base en mi experiencia personal, en algo que haya vivido o disfrutado".

KEY TITLES

■ Gish (2004) ■ Aether (2008) ■ Meat Boy (2008)

» hizo firmar un contrato que impedía que saliese en PSN, con lo que el Team Meat todavía no se ha lucido mucho en consolas (Sony, sin embargo, se ha asegurado el remake de *Isaac* de McMillen para Vita). Tampoco es algo que les quite el sueño, incluso con las nuevas consolas recién salidas abriendo las puertas al Indie antes de que su público le dé la espalda al salón definitivamente.

"Estamos en un momento extraño, en general", reflexiona McMillen. "Nunca en mi vida me había importado tan poco una nueva generación de consolas, y eso que siempre he sido un fanboy de los juegos de consola. Hice cola para el lanzamiento de cada consola durante años y trabajé en Gamestop durante mucho tiempo pero, tras la Wii, algo se vino abajo. Tal vez me haya dado cuenta de que no son las consolas: solo importan los juegos. Y no hay casi nada ahí fuera que nos llame la atención. Nos gustaría trabajar con Nintendo. Lo hemos intentado varias veces, y siempre nos han ayudado mucho. Pero, al final, todo se complicaba y no podíamos sacar el juego por lo que fuera" (McMillen no pudo sacar *Isaac* porque Nintendo no aceptaba las referencias religiosas. Ni los abortos. Ni...). "Sería un honor poder sacar algo en para una consola Nintendo pero, ahora mismo, su consola doméstica no invita mucho al riesgo de desarrollar para ella. Sin embargo, 3DS está bien, ¿no?". Refenes suelta una de sus perlas patentadas. "Pero, ¿para qué te vas a matar a currar para publicar en consola si puedes ir a Steam o a la App Store sin tener que preocuparte de *nada*? ¿Para qué complicarse?", pregunta. "Ahí estamos", responde McMillen. "La guerra de consolas actual es... No sé... ¿Cuál es la analogía para algo que apenas es una guerra? Es como un par de viejos que han discutido en la residencia y ahora no se hablan". Refenes culmina: "están esperando a ver quién se muere antes", se ríe.

> "HOY LA GUERRA DE CONSOLAS CONSISTE EN DOS VIEJOS QUE YA NO SE HABLAN"

Aún así, la pareja parece bastante receptiva a cambios como los que ha dado Sony en su tratamiento a los Indies, incluso aunque puedan ser, en potencia, fuente de nuevos problemas. "Veo lo de Sony como algo de verdad interesante", dice McMillen. "No sé si dará dinero, eso sí. Siempre me lo pregunto: si es algo que a Sony le merecerá la pena. Ojalá, por supuesto. Nunca me importó mi Vita hasta que salió *Spelunky*. ¿Más juegos Indies para la plataforma? Sí, bien, estupendo. Pero a menos que sean exclusivos de la plataforma, ¿para qué jugar en consola, si tengo Steam, donde sé que algún día podré comprarlo por un 80% más barato?". Es un sentimiento que comparten los fans del estudio: las ventas de PC de *Super Meat Boy* se mean en las de la versión de 360. "Creo que es un arma de doble filo, sobre todo ahora", añade Refenes. "Como Sony se ha abierto tanto, no van a poder exclusividad. Así que lo que va a pasar -considerando que una PS4 es muy parecida a un PC- es que las versiones de PC de lo que se haga para PS4 no van a costar mucho".

La mención de *Spelunky* basta para que se enciendan. Refenes se pone a contarnos historias sobre sus cientos de horas de aventura subterránea. "Es un juego entretenidísimo, pero no creo que sea, en comparación, más difícil que un *Mario*", añade McMillen. "A veces te jode vivo porque dependes en parte del azar. Pero también puedes tener suerte, y conseguir un jetpack y petar el nivel".

De aquí llegamos a la generación aleatoria de niveles en *Spelunky*, algo que ya estaba presente en *The Blndieng Of Isaac*. "Creo que la generación aleatoria es la nueva fórmula de recreativa: es la mejor manera de que la gente siga jugando", señala. "Pero en vez de jugar para conseguir la mejor puntuación, lo hacen por el placer de experimentar algo nuevo en cada partida, algo que encaja bien con nuestra filosofía: esos diseños improvisados, esas mecánicas salidas de la nada... No diría que es el futuro de los juegos, pero sí que es... No sé si es un género en sí mismo, pero es una arquitercura de diseño con la que puedes crear juegos infinitos, que puedas seguir jugando como si fueran las recreativas de hoy, en cierto modo".

La tendencia cuenta con la aprobación del dúo, pero hay otra corriente muy popular que no les gusta nada: los micropagos. "¡Si *Spelunky* te dejase gastar



EL ADN DE MEW-GENICS!

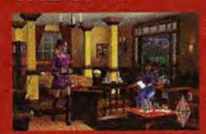
LO PRÓXIMO DEL TEAM MEAT RINDE HOMENAJE A Y SE INSPIRA EN TODOS LOS GÉNEROS DEL VIDEOJUEGO. AQUÍ ESTÁN ALGUNAS DE LAS REFERENCIAS MÁS FÁCILES DE PILLAR, PERO CONTAD CON QUE HABRÁ MUCHÍSIMAS MÁS...

POKÉMON



CRÍA, COLECCIONA, ENTRENA, combate, evoluciona... Ya desde el título, *Mew-Genics!* está repleto de referencias directas a la franquicia de los monstruos de bolsillo. Team Meat ha simplificado el concepto haciéndolo girar en torno a una sola especie, pero la complejidad subyacente va mucho más allá de la propuesta japonesa, enfocada principalmente al combate. Sube de nivel a tus adiestrados felinos, mándalos a pelear o llévalos a concursos de talento... Lo que hagas con ellos es cosas tuya, así que de ti depende el uso que les quieras dar: críalos o malcríalos o no los saques de casa.

THE SIMS



EL OBJETIVO PRINCIPAL de la saga de EA es maquear tu casa como si no existiese nada más en la vida (eso y el sexo). Aquí tenemos algo parecido: el mobiliario influye en el desarrollo de tus gatos, y puede cambiar sus atributos de forma emergente. ¿Ese armario donde murió Señor Bigotesh III? Al resto de gatos les provoca mal rollo eterno. La selección de padres, la evolución y las mutaciones juegan un factor enorme en tus futuras camadas. Pero cómo les críes y dónde también tendrá un gran peso en su desarrollo: elige bien tu mesita de café, el futuro de Gatactus depende de ello.

SPORE

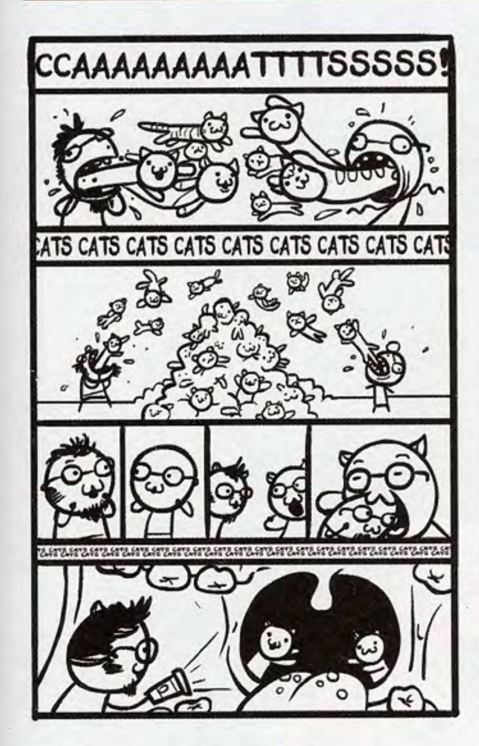


EL SIMULADOR EVOLUTIVO espacial de conquista y terraformación de Will Wright mola más cuando lo defines así que cuando lo juegas, pero algunas de sus mejores ideas en lo que respecta a moldear la vida perviven en *Mew-Genics!* Cada gato tiene un porrón de estadísticas, afecciones, y características propias, con sus hijitos heredando cualidades paternas. También podemos conseguir que un gato cambie algún atributo permanente -y hereditario- en función de cómo lo criemos. Suena más complejo de lo que es: ponles a jincar hasta que obtengas el *überkatze*.

GRAN TURISMO



LO DE POLYPHONY, en realidad, nunca consistió en correr. Correr es el molinillo, la picadora de horas, el *grIndieng* para conseguir más coches, más licencias, un garaje más grande y acumular. Bien, aplica ese fin último diciendo gatos en lugar de coches y aquí estamos: con un juego en el que cada felino es único, pero puedes criogenizar a tus favoritos y jugar con su ADN (o, simplemente, tener un museo de los horrores de la ciencia). Por supuesto, como en *GT*, en algún momento tendrás más gatos de los que puedas manejar.





■ **Izquierda:** McMillen no para de hacer tebeitos y garabatos para el blog del Team Meat: mételo ya en favoritos, porque es un no parar de la chorrada, sobre todo la gatuna. **Arriba:** Tendrás pocas opciones al principio de *Mew-Genics!*, pero en poco rato tendrás la casa hasta arriba de gatos y de sus cacas. Y los gatos cagan muy deprisa.

un dólar para comprar el jetpack en el primer nivel, serían millonarios!", se ríe McMillen. "Pero estropearía la experiencia y arruinaría el juego. Existen dos aspectos en el videojuego: el negocio y la parte artística. Los juegos mainstream caen del lado del negocio. Cuando caes en *FarmVille* o en alguno de esos juegos ladrones, abusivos y manipuladores con micropagos que hay por ahí, eso es 100% negocio. Eso no son videojuegos: es manipular a gente para sacarle dinero. No es un juego, no hay nada artístico ahí. Solo están creando la ilusión de que es un juego para desangrarte con su modelo de negocio. Pero sí, soy de la opinión de que al hacer un juego tienes que tener una cierta integridad al diseñarlo, a la parte artística del diseño. No puedes adentrarte demasiado en la parte de negocio sin mancillar lo que estás haciendo".

Refenes va más allá. "Es como cuando intentas caer bien a todo el mundo. 'Ay, vamos a quitar esto del juego, no sea que alguien lo encuentre ofensivo'... Creo que hubo un juego de zombis donde podías disparar a niños o algo por el estilo y que se montó un pollo, pero creo que no lo cambiaron: era un juego gratuito y dijeron 'No tienes que jugarlo'. Pero existen desarrolladores que, si alguien se cabrea con algo, sienten la necesidad de quitarlo porque no quieren resultar ofensivos o lo que sea. Pero es lo mismo: ya que están podrían meter micropagos y trata de forrarse estafando a la gente porque, en el fondo, lo que están haciendo, es comprometer su trabajo". Un asunto que McMillen cierra, junto a la conversación, con una advertencia al resto de desarrolladores: "Es muy fácil autocensurarte o convertir tu juego en un zurullo al intentar gustar a todo el mundo y preocuparte por maximizar el dinero que podrías ganar", dice. "Cuando nos metimos en esto, cada año en la GDC había montones de cosas sobre 'cómo monetizar tu juego'. Y sé que hay mucha gente que solo está en esto por la pasta a la que no le importa una mierda lo demás. Bien. Pero si pretendes hacer algo artístico o positvio, no te mientras y pienses que puede salir algo bueno al arriesgar tu visión o monetizar tu juego porque quieras sacarle unos pavos extra. Tu juego va a resentirse por ello".


Dumbland



LA AVENTURA DE DOUBLE FINE

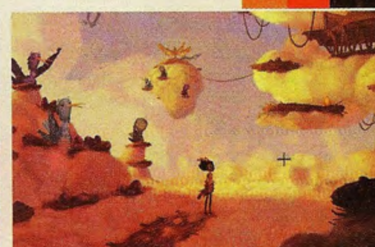
TRAS TANTOS AÑOS SIENDO INDEPENDIENTES, LOS JUEGOS DE DOUBLE FINE Y TIM SCHAFER LLEVARON LO "INDIE" AL SIGUIENTE NIVEL

Hacia el final de su década en LucasArts, Tim Schafer tuvo una brusca revelación. "Pregunté a alguien en qué estaban trabajando y me contestó en plan: 'Creo que intentaremos hacer la secuela del *Full Throttle* ese'. Así es como me enteré" de la posible secuela de su aventura de 1995. "Tuve entonces esta sensación en el estómago, pues creía que mi propiedad creativa sobre [*Full Throttle*] era total, era algo que vivía en mi cabeza y que era muy personal. Me di cuenta de que no, que pertenecía a George Lucas, quien pagaba mi sueldo y quien podía poner a cualquiera a trabajar en mi idea. Entonces, me puse en plan 'Oh, dios, si quiero controlar estas cosas tengo que fundar mi propia compañía'".

Trece añazos después, Double Fine Productions, la empresa de Schafer, ha lanzado una docena de juegos, cada uno diferente del anterior y todos propiedad del estudio. Double Fine ha hecho juegos grandes y otros pequeños, todos financiados de forma independiente. Los han llevado a Kickstarter dos veces, consiguiendo 4,5 millones de dólares entre ambos, y también han conseguido los dos mayores pagos de Indie Fund hasta el momento. Pese a que la compañía de más 60 empleados ha sido independiente desde el principio, no siempre se la ha visto como un desarrollador indie. "Estamos en una extraña posición pues durante años ha sido frustrante ser independiente y no encajar en ese mundo", dice Schafer. "No nos invitaban a la comunidad »







indie por nuestra relación con las compañías y porque hacíamos juegos que no parecían indies [*Psychonauts, Brütal Legend*], pese a que lo somos de base".

La liebre saltó cuando EA canceló la secuela de *Brütal Legend*. Sin nada más en lo que trabajar, Double Fine hizo cambios radicales para centrarse en juegos más pequeños y agrupados en el "Amnesia Fortnight" – algo que Schafer dijo hacer para salvar la compañía. Han medrado en el nuevo sistema, produciendo rápidamente títulos muy variados y abandonando las relaciones tradicionales con las compañías en favor de otras formas de financiación menos ortodoxas.

Su experimento de financiación más destacado tuvo lugar en febrero de 2012 cuando llevaron la *Double Fine Adventure* a Kickstarter, pidiendo 300.000 dólares para hacer un juego y 100.000 para un documental sobre el proceso. "O el juego era genial o íbamos a grabar en cámara un fracaso estrepitoso. Como fuese, el usuario ganaba", dice en el vídeo promocional, ignorando entonces que su Kickstarter iba a ser el primero de un éxito masivo del crowdfunding en el mundo del videojuego. *Double Fine Adventure* llegó a su meta en apenas ocho horas

"SIEMPRE HAGO ESTOS JUEGOS CON LA IDEA DE QUE VA A SER EL ÚLTIMO QUE HAGA"

y rompió la cuota del millón esa misma noche. Al final de los 33 días de campaña, la recaudación era un 800% mayor de lo pedido. Double Fine ha usado ese dinero para hacer *Broken Age*, una aventura a lo LucasArts (que analizamos en este número), que se puede comprar con acceso anticipado y que estará completa en verano para PC, Mac, Linux y dispositivos móviles.

En conversación con nosotros, Schafer alabó el crowdfunding como método para evitar a las compañías y para ofrecer juegos de nicho directamente a los compradores que los querían. Y aún sigue entusiasmado por la producción de *Broken Age*: "Ponerse con ello fue muy interesante. Sigues siendo responsable de muchas cosas porque todo el mundo está pendiente de ti, pero al menos quienes lo hacen es gente que se preocupa. Es menos frustrante [que trabajar con una compañía] porque estás tratando con alguien que es en realidad el usuario final, el jugador, no un mediador que está tomando decisiones basándose en el riesgo, los beneficios y demás. Por lo menos, tratas con una persona que sabe lo que quiere". Así,



"Creo que mucha gente lo ve como una reserva con muchas posibilidades de que te estafen," dice Schafer sobre Kickstarter"

DÍA DE LOS DEVS

En noviembre, Double Fine celebró lo indie con una fiesta para más de 1.850 de sus amigos cercanos. "Cuando vamos a un show como la PAX o una reunión con fans o un evento de *backers*, todos están encantados de hablar contigo. Es un festival del amor y es genial", explica Schafer sobre su inspiración para celebrar el Day of the Devs, el evento gratuito y público que tuvo luga ren San Francisco. *Spacebase DF-9, Broken Age* y una docena más de juegos indies de estudios como Supergiant, Capy y Gaijin Games se pudieron probar, y el creador de *Fez*, Phil Fish, incluso se puso a pinchar como DJ. "Todo esto junto fue algo que merecía la pena ver y hacer. Fue genial estar en una posición desde la que podíamos montar un show como éste", dice Schafer. "Me encantaría hacerlo de nuevo. Me encantaría hacer uno anualmente, así os lo digo".

"Siempre que puedes mostrar tu juego a un montón de gente sacas algo bueno. Intentamos hacerlo siempre divertido".



"Siempre intentmos hacer juegos [en LucasArts] sobre cuestiones que no estuvieran tratando otros títulos".

Schafer está desarrollando su primera aventura desde *Grim Fandango*, "como si estuviera viviendo un sueño. Teníamos el dinero anticipado, algo con lo que nunca habíamos contado, y un buen grupo de gente que sabíamos que iban a adorar lo que estábamos haciendo. Solo teníamos que preocuparnos de hacer un buen juego, lo que no es moco de pavo".

No es que todo haya ido como la seda. Ha habido baches que todo el mundo ha conocido, o al menos, los 87.000 *backers* que han tenido acceso anticipado al documental. "Tratamos de mostrarlo todo. Hay algunas reuniones rarunas en las que hablamos de que tenemos un juego muy grande para nuestro presupuesto y sobre qué haremos al respecto. Porque realmente lo enseñamos todo", asegura Schafer.

Qué es esto de los problemas de presupuesto? "Tan pronto como el proyecto pasó la cuota inicial, tuve que cambiar mi forma de pensar sobre el juego. Mucha gente dice que nos tendríamos que haber centrado en hacer el juego de 300.000 dólares, pero eso significaría embolsarnos 3 millones por la cara, algo que es inmoral", dice riéndose Schafer. "Así que pusimos toda esa pasta en el juego, y yo lo estaba diseñando, y estaba pensando en una aventura de verdad, algo tan grande como *Grim Fandango* o *Full Throttle*. Y no era el único que estaba funcionando así. Creo que todos nuestros *backers* estaban también pensando en que algo tan grande acabaría saliendo de esto, sus expectativas eran altas".

Tras acabar de diseñarlo, Schafer se dio cuenta de que los fondos de Kickstarter solo iban a cubrir la mitad de lo que habían planeado. "Así que tuve que decidir, ¿va a acabar antes? El juego trata de un chico y una chica, quizá teníamos que deshacernos de uno de los dos". Pero el documental estaría exponiendo lo que habíamos hecho, y Schafer no quería romper la promesa: "Si no hubiera habido gente viéndonos trabajar, quizá habría pensado diferente, pero puesto que sabía en qué estaban pensando y puesto que sentí que tenía que complacerles, tomé la decisión de invertir dinero de la propia empresa para llevarlo a cabo".

Esto suponía poner todo el dinero de los beneficios recientes de Double Fine, adquiridos con las ventas de juegos como *Brütal Legend* y *Psychonauts*, en la finalización de *Broken Age* – una decisión nada fácil cuando un estudio independiente no tiene otra forma de conseguir dinero o una compañía detrás. "Estábamos asumiendo un riesgo, pero era lo apropiado. Pensábamos firmemente que el juego era bueno, así que también lo era arriesgar el dinero de Double Fine". Pero esta inversión tampoco resolvería el problema: "Aún así, estaba en el aire si podríamos llegar a los últimos tres o cuatro meses del desarrollo. Nos serviría para el grueso del proceso, y en teoría podría servirnos para acabar el juego si nada se torcía y todo iba como la seda. Claro que, acabado el juego, no tendríamos un duro más y tendríamos que dejar el negocio, ese mismo día".

Entonces fue cuando el vicepresidente de desarrollo, Justin Bailey, sugirió dividir *Broken Age* en dos y lanzar la primera parte antes, de modo que sus beneficios pudieran financiar el resto del juego. Cuando lo anunciaron a los *backers*, la respuesta inicial fue positiva según Schafer: "Un pequeño porcentaje de nuestros *backers* estaba molesto por el tema, pero en cuanto comprendieron que iban a conseguir un juego más grande sin poner un duro más, se pusieron bastante contentos". El tono cambió mucho cuando la noticia se extendió más allá de su grupo de confianza. "Pensábamos que íbamos a tener algo más de tiempo para hacer público el anuncio del nuevo plan de lanzamiento, pero todo llegó a la prensa bastante rápido, y las reacciones fueron muy diferentes. Gente que no había prestado atención al proyecto hasta entonces, que solo



Tras su primer Kickstarter, Double Fine introdujo la idea de los "backers vagos".



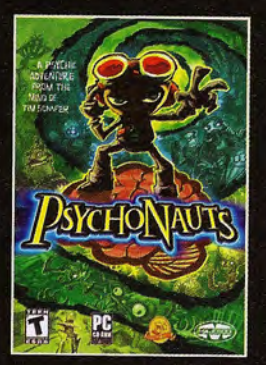
habían oído hablar de él cuando el Kickstarter, pensaron 'Oh, ahora necesitan más dinero', por lo que crearon una reacción negativa que podía afectar a posibles compradores". Tampoco ayudó que el estudio hubiera completado otro Kickstarter para su juego táctico por turnos, *Massive Chalice* – es decir, que hubieran pedido dinero a los fans para un nuevo proyecto cuando por otro lado estaban admitiendo que no tenían dinero suficiente para acabar el anterior. Se montó un lío importante.

Schafer no esperaba tanta negatividad, pero tampoco le sorprendió. "Mucha gente simplemente no aprueba Kickstarter. Creen que es una estafa y están buscando siempre una historia que les dé la razón", comenta. Aún así, confía en el plan de lanzamiento de *Broken Age* y la situación no ha mermado su entusiasmo con el crowdfunding: "Estos [escépticos] no miran a Kickstarter como yo lo veo, como un patronazgo de artistas. Hay una persona creativa que quiere hacer algo, y si quieres ayudarle a tal fin, te dan un regalo de agradecimiento a cambio. No es como si estuvieras comprando su producto para apropiártelo ni nada por el estilo, solo estás siendo útil".

En noviembre de 2012, Double Fine experimentó con otra forma de financiación haciendo público el Amnesia Fortnight. Siguiendo el mismo proceso creativo que precedió a juegos como *Costume Quest*, *Stacking* o *Iron Brigade*, Double Fine se alió con Humble Bundle para dejar que los fans criticaran, jugaran prototipos y votaran qué juego querían ver realizado. Además de generar beneficios y publicidad para el estudio, este poco convencional pack llamó la atención de Indie Fund, una fuente de financiación formada por desarrolladores de éxito como Jonathan Blow (*Braid*), Ron Carmel y Kyle Gabler (*World Of Goo*), y el cofundador de thatgamecompany, Kellee Santiago. "Tienen interés por el ecosistema independiente y quieren que sea saludable y esté lleno de vida, además de que querían hacer algo más grande que en experiencias pasadas para tener más impacto en la industria", comenta Schafer sobre la fundación. Tras revisar los juegos propuestos, Indie Fund ofreció 75.000 dólares para el desarrollo de *Spacebase DF-9*, un sim ci-fi, junto con otros inversores como Humble Bundle, el estudio The Behemoth y el antiguo presentador de X-Play, Morgan Webb. La cifra total para el juego fue de 325.000 dólares, ahí es nada. »

LOS JUEGOS DE DF

Pese a su tamaño, el espíritu indie de Double Fine es visible. "Con Amnesia Fortnight, parte de su atractivo era que nadie había visto nunca nada igual y querían probarlo", dice Schafer



PSYCHONAUTS 2005

El primer juego del Schafer post-LucasArts fue un plataformas ambientado en un campamento de verano para niños con poderes telepáticos y con el genial Richard Horvitz (de Invasor Zim) dando voz al protagonista. Lo publicó Majesco, pero Double Fine recuperaría luego los derechos gracias a Dracogen.

BRÜTAL LEGEND 2009



Esta aventura de heavy metal con toques de RTS fue difícil de vender a las distribuidoras, que querían que Schafer se decidiera por un solo género. EA lo lanzó para PS3 y Xbox 360 pero no quisieron secuela. Double Fine lo lanzó para PC hace un año con más contenido.

COSTUME QUEST 2010 & STACKING 2011



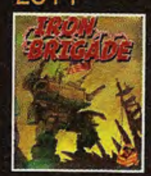
Un RPG que sucede en Halloween y un juego de puzles con matrioskas rusas fueron los primeros lanzamientos del Amnesia Fortnight. Double Fine recuperó los derechos tras la bancarrota de THQ.

SESAME STREET: ONCE UPON A MONSTER 2011



Double Fine quería los derechos de *Barrio Sésamo* para este conjunto de minijuegos, que comenzó como un concepto llamado *Happy Song* en el Amnesia Fortnight. Fue exclusivo de Xbox 360, pero el original se lanzó luego en un Humble Bundle.

IRON BRIGADE 2011



Esta mezcla de tower defence y shooter lo publicó Microsoft y es el único que Double Fine no ha podido recuperar en su misión por tener los derechos de todas sus producciones. ("Algún día", dice Schafer).

HAPPY ACTION THEATER & KINECT PARTY 2012



Nació del deseo de Schafer por crear un juego de Kinect que su hija pequeña pudiera disfrutar. Estos juegos de realidad aumentada permiten hacer el tonto con Kinect. No es su producto más brillante.

MIDDLE MANAGER OF JUSTICE 2012 & DROPCHORD 2013



Double Fine probó suerte con dos plataformas financiados por Dracogen: un juego free-to-play para móviles donde manejas un grupo de superhéroes llamado *Middle Manager Of Justice*, y *Dropchord*, un juego musical por movimientos que se lanzó con el mando LEAP.



THE CAVE 2013

Publicado por Sega, esta aventura con plataformas y puzles cuenta con un reparto de individuos muy particular, cada uno con propio viaje por la misma cueva. Fue la primera colaboración en años de Schafer y Ron Gilbert.



BROKEN AGE 2014

El primer juego de Double Fine financiado por Kickstarter, cuya primera mitad analizamos en este número, es una aventura clásica de point-and-click muy pero que muy bonita.



MASSIVE CHALICE 2014

El segundo proyecto de Kickstarter del estudio es un juego de rol y estrategia ambientado en un mundo feudal de fantasía.

SPACEBASE DF-9 & HACK 'N' SLASH 2014



Los dos mejores proyectos del Amnesia Fortnight fueron financiados por Indie Fund and friends. *Spacebase DF-9* es un sim de ci-fi en acceso anticipado, y *Hack 'N' Slash*, sobre un elfo con capacidades de hackeo, debería llegar este año.



"Estoy muy contento con el proceso y con lo que hemos hecho. Hemos tenido nuestros altibajos, pero eso hará mejor el documental".

» Es un movimiento que arqueó cejas al principio. Como con Kickstarter, Double Fine estaba recibiendo de nuevo dinero que muchos creen que debería destinarse a estudios con menos recursos. Sea como fuere, pronto demostró ser un buen negocio: dos semanas después de que la versión alfa saliera a la venta, *Spacebase* recuperó la inversión, un éxito que Indie Fund aseguran que les "abre las puertas para apoyar más proyectos de esta magnitud en el futuro". Double Fine espera repetir en primavera con *Hack 'N' Slash*, un juego de acción y puzles financiado por el mismo grupo de adeptos.

El estudio de Schafer puede ser independiente, ¿pero una compañía que ha conocido el éxito en tantas ocasiones puede ser considerada de verdad *indie*? "Para ser honesto, coincido en que somos diferentes. Hay una diferencia entre si yo lanzo un proyecto en Kickstarter y si lo hace alguien recién salido de la universidad que nadie conoce. Por eso creo que estamos en otra categoría, pero somos independientes en espíritu en tanto que no queremos que nadie nos diga qué hacer", afirma Schafer. "Hay muchas formas de definir lo indie. Algunas son técnicas, como el hecho de ser parte de una compañía o no. Pero Epic



En principio, Double Fine iba a hacer una versión para web de *Host Master And The Conquest Of Humor*.





Games es independiente. ¿Son desarrolladores indies también? Luego tienes compañías con un espíritu independiente, como Media Molecule. Es propiedad total de Sony, pero no lo parece por lo que producen. Si por definición, Epic es más indie que Media Molecule, ¿cómo entendemos esto? ¿Y qué pasa con *Journey*, financiado por Sony y adalid de lo indie en todos lados?"

Schafer tiene otra visión al respecto: "Ahí fuera hay una gran máquina que hace juegos Triple-A. Hay un proceso por el cual se producen estos juegos dentro de grandes compañías que tienen desarrolladores adheridos a ellas. Y debido al dineral que se invierte, este proceso tiende a eliminar determinados riesgos y aspectos creativos del juego en producción, resultando al final un producto que es como de Holywood: enorme, carísimo y que confía en nombres consolidados, fórmulas establecidas y en secuelas". Siguiendo esta definición, "lo indie es hacer juegos al margen de esta maquinaria, juegos que responden a otras necesidades, que asumen riesgos y que hablan con voces y sobre cuestiones que la máquina no escucha y de las que tampoco podría subsistir. Eso es lo que *indie* significa para mí y es algo de lo que formamos parte sin lugar a dudas. Aunque creo que somos distintos en tanto que estamos en una posición diferente a la de muchos indies, pero también somos conscientes de ello. No intentamos ganar los premios IGF ni similares porque estamos en esta posición y tenemos que ser

"ESTAMOS EN UNA POSICIÓN DIFERENTE A LA DE MUCHOS INDIES, PERO SOMOS CONSCIENTES"

respetuosos". Añade además que Double Fine siempre usa sus recursos y sus expertos para ayudar a otros, ya sea dando consejos sobre Kickstarter u organizando eventos como Day of the Devs: "Ayudamos poniendo un montón de nuestra energía en el ecosistema y siendo un refuerzo. Un buen refuerzo, espero".

Broken Age puede no estar aún acabado, pero Schafer ya asegura que ha tenido un impacto positivo en el estudio, con las compañías acudiendo a ellos y con Double Fine pudiendo definir mejores términos: "No necesitamos aceptar malos tratos. No necesitamos aceptar acuerdos en los que la compañía tenga mucho control creativo o quiera poseer la IP. Ahora podemos negarnos a este tipo de ofertas". Desde que Double Fine posee casi todas sus propiedades, ha vuelto a hacer dinero con sus juegos, incluso con algunos tan antiguos como *Psychonauts*. Y más importante, Schafer ha conseguido la meta que se propuso al iniciar su compañía: control y posesión de sus creaciones.

En 2012, cuando apeló por primera vez a sus fans en Kickstarter, el juego que quería hacer era una aventura al estilo de LucasArts. Tras tener esa oportunidad, ¿piensa hoy igual? "Sí y no. Ahora que tenemos este motor y esta fuente de ingresos, sería una lástima no hacer otra aventura así. Pero la sencilla razón por la que hacemos juegos diferentes entre sí es que nos urge hacer algo nuevo cada vez". Por supuesto, asegura rápido que éste ha sido siempre su estilo: "Incluso si echas un vistazo a las diferencias entre *Day Of The Tentacle* y *Full Throttle*, y a las que hay entre *Full Throttle* y *Grim Fandango*, puedes ver que siempre ha habido algo de este placer por lo nuevo. Siempre vamos a querer hacer algo completamente opuesto a lo que hemos hecho con anterioridad".



25 JUEGOS INDIES REVOLUCIONARIOS

EN POCO MÁS DE UNA DÉCADA, LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO HA IDO VIENDO FLORECER TODA UNA ESCENA INDEPENDIENTE ACLAMADA PRIMERO POR LA CRÍTICA ESPECIALIZADA, Y POCO DESPUÉS POR EL GRUESO DE LOS JUGADORES. INVIRTIENDO MENOS TIEMPO Y RECURSOS EN EL DESARROLLO, ARRIESGANDO MUCHO MÁS EN LO CREATIVO, LOS JUEGOS INDIES HAN CAMBIADO NUESTRA FORMA DE ENTENDER LA INDUSTRIA. ÚNETE A NOSOTROS EN ESTE REPASO DE LOS GRANDES HITOS DE LA ESCENA INDEPENDIENTE DEL ÚLTIMO LUSTRO, AQUELLOS QUE NO SOLO HAN FORJADO EL CANON INDIE, SINO QUE TAMBIÉN SERÁN RECORDADOS COMO OBRAS MAESTRAS POR SÍ MISMOS.



1 MINECRAFT
Desarrollador: **Mojang** Lanzamiento: **2009**

¿Y si...? Esa es la pregunta que configura el núcleo de la experiencia interactiva, y su respuesta es la que define si vale la pena o no. ¿Y si pulso el interruptor? ¿Y si tomo la ruta B en vez de la A? ¿Y si hackeo esta torre de vigilancia y pongo C4 en la puerta? Pocos juegos, sin embargo, han respondido a la pregunta de forma tan intuitiva y compleja como la niña de los ojos de Internet, obra de Markus 'Notch' Persson: *Minecraft*.

Minecraft triunfa brillantemente al ofrecer a sus jugadores espacio y potencial para hacer lo que deseen. A partir de un sistema de control deliciosamente esencial en su planteamiento (crear con el botón izquierdo, destruir con el derecho), los jugadores pueden construir historias enteras por sí mismos, más allá de simplemente experimentarlas. Convertirse en un recluso atrapado en un foso; construir una granja y hacerla crecer; generar el reino de Westeros con las irregularidades del terreno. Sea lo que sea que desees, *Minecraft* lo pone a tu alcance.

Los elementos de recolección de recursos y supervivencia del juego le dan cierto ritmo y mantienen al jugador ocupado durante horas. Pero es la celebración de la creatividad por encima de la destrucción que propone *Minecraft* la que lo convierte en un artefacto tan especial. Permite a los jugadores construir un mundo que es solo de ellos, una caja sin límites de piezas digitales de Lego, por así decirlo, sin impedimentos derivados de la habilidad, solo por la imaginación. Un juego para todos, como pueden atestiguar 13 millones de personas.

2 BRAID
Desarrollador: **Number None**
Lanzamiento: **2008**

"Déjame coger mis errores y vulnerabilidades más profundos y ponerlos en un juego, y a ver qué sale," decía Jonathan Blow en la conclusión de *Indie Game: The Movie*. Aparentemente era un juego de plataformas en 2D con manipulación del tiempo, pero la mecánica de *Braid* también planteaba preguntas tan abstractas como profundamente personales. De todos modos, la posibilidad de rebobinar el tiempo no solo es una forma de deshacer errores; Blow es capaz de plantear un nuevo giro para la original mecánica con cada nivel, jugueteando con el propio concepto del tiempo según avanza la críptica trama. Pasado, presente y futuro se convierten en juguetes a los que aplicar buenas dosis de pensamiento lateral, y están implementados con una maestría comparable a *Portal*. Ningún otro medio podría contar esta historia de forma tan significativa e inteligente.





3 ANGRY BIRDS
Desarrollador: **Rovio Entertainment** Lanzamiento: **2009**

Hace unos años, pocos habrían podido predecir el éxito de *Angry Birds*. Empezando por sus creadores Rovio, que estuvieron a punto de cancelar el juego durante el desarrollo. Pasamos a cámara rápida hasta hoy: el juego ha tomado posesión de la cultura pop *mainstream*. Es fácil ver los diseños de Jaakko Iisalo adornando todo tipo de *merchandinsing*. Hasta una película se estrenará en 2016. ¿De dónde vienen ese éxito? Podría decirse que se trata de un caso de libro de estar en el sitio correcto en el momento justo: el éxito de *Angry Birds* debe mucho a la ralea de juegos en Flash basados en física que le imitaron, así como al hecho de que el mercado de *smartphones* y *tablets* estaba despegando cuando apareció el juego. Su precio extremadamente asequible tampoco le perjudicó.

Pero con cerca de dos mil millones de descargas entre todas sus ediciones y plataformas (que lo convierten en la aplicación móvil más exitosa de todos los tiempos), algo más debe haber. Valores meramente jugables. Y los hay: controles intuitivos, física perfecta y adictiva y una simplicidad aparentemente casual, en realidad muy estudiada. Es un juego que *todo el mundo* puede disfrutar, independientemente de su edad o preparación. Gracias a su accesibilidad, la popularización de las pantallas táctiles, su estructura de partidas inmediatas y, cómo no, los hilarantes cerdos verdes, *Angry Birds* es una de las mejores razones para ir a comprarse un *smartphone*.



4 FEZ
Desarrollador **Polytron Corporation** Lanzamiento: **2012**

El delicioso refrito de géneros clásicos *Fez* se ha convertido en poco menos que símbolo de la vertiente indie / hipster del sector independiente de la industria, y buena parte de la culpa la tiene su creador, Phil Fish. Pero aunque el delicioso *pixel-art* de sus gráficos clame a gritos que es más moderno que nadie, *Fez* es un título más que sólido. El diseño gráfico y la música evocan con facilidad tiempos más felices e inocentes de los videojuegos, los de las aventuras en consolas de los ochenta. Y eso no es todo: las islas flotantes que conforman el mundo virtual del juego son aparentemente objetos en dos dimensiones, pero pueden ser girados noventa grados sobre un eje central usando los gatillos del mando. Con esta mecánica, el jugador puede transformar los escenarios, uniendo fragmentos de tierra distantes entre sí, convirtiendo dos escaleras en una gracias a la magia de la perspectiva o revelando áreas ocultas. *Fez* es un juego 3D atrapado en una geometría 3D. *Echochrome* y *Crush* prepararon el camino, pero *Fez* solidificó la visión.



5 CAVE STORY
Desarrollador: **Studio Pixel** Lanzamiento: **2004**

■ Creado inicialmente con un programa gratuito de PC y diseñado por Daisuke 'Pixel' Amaya, *Cave Story* es un indómito homenaje al estilo *metroidvania* de los viejos tiempos. Acción sólida como una roca, narrativa hipnótica y un impresionante diseño de niveles, todo ello en un conjunto tan coherente como solo podía serlo una idea que parte de la mente de un creador que trabaja sin ayuda. Si el juego hubiera sido lanzado con los *Zelda* y *Mega Man* que lo inspiran, sería considerado uno de los grandes de su tiempo.



6 HOTLINE MIAMI
Desarrollador: **Dennaton Games** Lanzamiento: **2009**

■ ¿Vas a destripar primero a los idiotas que están distraídos en la cocina, o prefieres despachar a los gangsters del retrete con una lluvia de balas de tu ametralladora? *Hotline Miami* te desafía a que pienses bien antes de actuar, pero una vez que tiras del gatillo, te ves envuelto en un sharknado de balaceras que baña cada nivel de sangre pixelada. Pocos videojuegos, no digamos ya medios de comunicación, han ligado violencia y diversión de forma tan inteligente y perturbadora como *Hotline Miami*.



7 LIMBO
Desarrollador: **Playdead** Lanzamiento: **2010**

■ Un niño despierta en un siniestro bosque blanquinegro, donde la niebla solo se aclara gracias a los puntos luminosos de ocasionales bandadas de luciérnagas. Pronto este amenazador mundo va revelando sus secretos: siluetas negras de estructuras, zigzagueantes como espantapájaros, trampas fatídicas, arañas comeniños y estrafalarias máquinas gigantes de ciencia-ficción. A pesar de sus problemas de mecánica, *Limbo* es todo un logro en términos de atmósfera, y mezcla con macabro salero puzles y acción.





8 FLOWER
Desarrollador: **thatgamecompany**
Lanzamiento: **2009**

■ Aunque *Journey* es, posiblemente, la obra maestra de thatgamecompany, *Flower* fue el juego que empezó a cimentar su reputación. Siguiendo los pasos de *flOw*, el también muy zen *Flower* conseguía ser lírico, delicado, contemplativo e, incluso, nos atreveríamos a decir transcendente, haciendo que los jugadores convirtieran planicies desérticas en verdes prados. Que eso encaje con una narrativa ya es un logro, pero es que además *Flower* funcionó como prueba de que el Sixaxis era más que un mero gimmick: con las herramientas adecuadas, se convertía en un vehículo expresivo.



9 SUPER MEAT BOY
Desarrollador: **Team Meat**
Lanzamiento: **2010**

■ Nunca injusto pero nunca permisivo, *Super Meat Boy* es el rey del juego masoquista, una obra maestra de la brutalidad. Lanza al jugador a los tiempos de los 8 y 16 bits en un juego de acción y plataformas salvajemente duro que exige la mayor habilidad y precisión por parte del jugador. La muerte instantánea obliga a repetir una y otra vez los niveles hasta que los pulgares son capaces de memorizar y actuar intuitivamente. Solo la precisión del píxel puede hacer que eso sea placentero.



10 AMNESIA: THE DARK DESCENT
Desarrollador: **Frictional Games** Lanzamiento: **2010**

■ Para hacer un buen juego de terror hace falta un sentido del equilibrio muy especial: el que sitúa al jugador en una total posición de inferioridad con respecto a lo que se enfrenta, pero dejando que conserve alguna posibilidad de salir triunfante. *Amnesia* lo consigue eliminando por completo las armas de la ecuación. La idea más ingeniosa de Frictional, sin embargo, es no dejar ni siquiera que *mires* a las criaturas que te persiguen, a riesgo de que pierdas la cordura. *Amnesia* sabe mantener sus horrores en la penumbra, y usa su mejor arma (tu imaginación) con un nervio y habilidad asombrosos.



11 FTL: FASTER THAN LIGHT
Desarrollador: **Subset Games** Lanzamiento: **2012**

■ *FTL: Faster Than Light* triunfa gracias a la simplicidad de su concepto de base: ¿y si fueras el comandante de una nave espacial en vez del piloto? Mientras que la mayoría de los simuladores espaciales se centran en imposibles acrobacias en gravedad cero, esta mezcla de *roguelike* y RTS se centra en la gestión de daños críticos, incendios y brechas en el casco. La muerte permanente obliga a afinar al máximo las decisiones en una serie de misiones tan difíciles que llegan al límite de lo que puede considerarse sádicamente injusto. Sin embargo, las decisiones del jugador son las que en última instancia generan historias de bravísimas órdenes en el último segundo y momentos de colosal potra y supervivencia extrema que, curiosamente, luego se recuerdan con tanto cariño como las mayores muestras de habilidad. Su narrativa se basa en el valor y la tenacidad, algo que solo consiguen los títulos diseñados con una atención al detalle que bordea lo psicótico.

12 THE WALKING DEAD
Desarrollador: Telltale Games Lanzamiento: 2012

The Walking Dead triunfó por la misma razón que lo hizo el cómic que le precedió: es una historia de zombis sobre gente, no sobre disparos en la cabeza. Tanto cuando fuerza a los jugadores a tomar terribles e imposibles decisiones sobre las vidas de otros como cuando suaviza su narrativa con el aliento esperanzado de la relación entre Lee y Clementine, *The Walking Dead* pone a la historia por delante de cualquier otro elemento, y a pesar de su decepcionante linealidad, la sensación de control es impresionante.





13 WORLD OF GOO
Desarrollador: 2D Boy Lanzamiento: 2008

Unos efectos de física logrados pueden convertir un buen juego en un juego grandioso. Es el caso de *World Of Goo*, que superpone capas de humor y chorradas sobre un excelente apartado técnico. Gracias a un viscoso fluido orgánico que permite hacer equilibrios imposibles, *World Of Goo* hace malabares con elementos matemáticos, diseño jugable y encanto puro y duro. Posiblemente, el juego más original basado en un experimento de físicas que hemos visto, superando a hitos como *Crayon Physics Deluxe*.

14 BIT.TRIP BEAT
Desarrollador: Gaijin Games Lanzamiento: 2009



"Evita perder la bola para puntuar más alto", una instrucción muy simple, una que puede seguir proporcionando mecánicas de juego muy intensas, como la de este juego rítmico-barra-plataformas para WiiWare. Como una especie de *Pong* hasta las cejas de tripis, *Bit.Trip Beat* es el ejemplo clásico de que no hace falta un mundo abierto explorable para obtener un entretenimiento de primera categoría que te ponga la adrenalina por las nubes.



15 SPELUNKY
Desarrollador: Derek Yu Lanzam.: 2009

La generación procedural conlleva a veces una experiencia sin personalidad. Pero *Spelunky* no es un roguelike típico. El algoritmo de Derek Yu hace que las piezas del juego encajen como si hubieran sido cuidadosamente talladas. El resultado es un pasmoso laberinto emergente, con niveles únicos y en los que, paradójicamente no parece quedar nada al azar.



16 EVE ONLINE
Desarrollador: CCP Games Lanzamiento: 2003

El, en apariencia, perpetuo *Eve* continúa triunfando gracias a su foco en la interacción humana, y a permitir que los jugadores construyan su propia experiencia en un universo que no deja de expandirse. El instinto colectivo de sus usuarios ha gestado incontables nuevas narrativas, personajes y mundos, y eso es un logro del que no puede presumir ningún otro medio.



17 MACHINARIUM
Developer: Amanita Design Release: 2009

Machinarium se ambienta en un maravilloso mundo gris de óxido dibujado a mano, y en su esencia es una aventura point-and-click clásica, una que además no teme dejar al jugador atascado en una pantalla durante semanas. Propulsado por su calidez, su encantador argumento y su imaginativa ambientación, demuestra que las aventuras sin sangre ni violencia aún tienen cabida en la industria.



18 BROKEN AGE
Desarrollador: Double Fine Lanzamiento: 2014

Broken Age trajo a la industria una nueva era de financiación de los juegos, una en la que los usuarios participan activamente y son capaces de aportar tres millones de dólares a un proyecto que solo solicitaba 400.000. Su éxito, uno de los mayores de la historia de Kickstarter en cualquier medio, demuestra que existen vías alternativas para la propia producción de los juegos.





19 SLENDER: THE EIGHT PAGES

Desarrollador: **Parsec Productions** Lanzam.: **2012**

El Proyecto de la Bruja de Blair demostró que el terror no tiene por qué ser caro para dar miedo, sino que pueden sustraérsele todos los adornos y distracciones para enfrentar al espectador al horror puro. Algo así sucede con *Slender*, a rebufo de la excelente webserie (muy blairiana) *Marble Hornets*: bosque minimalista, filtro de grano y efectos de sonido aterradores. Es todo lo que hace falta.

22 PAPERS, PLEASE

Desarrollador: **Lucas Pope** Lanzamiento: **2013**

Como guardia de aduanas del estado comunista de Arstotzka, tu trabajo es sellar y permitir la entrada de distintos civiles en tu país. Según cambian las leyes de inmigración, te verás forzado a separar parejas o dinamitar familias, todo para mantener a la tuya propia. Un juego que obliga, como pocos lo han logrado antes, a preguntarnos cuáles son nuestros límites a la hora de cometer actos atroces.





20 CANABALT

Desarrollador: **Adam Saltsman** Lanzamiento: **2009**

Canabalt no solo jugueteó con géneros clásicos: creó uno nuevo. Este sencillo juego en Flash de Adam Saltsman es la base del subgénero de los *endless runner*, y ha influido en propuestas más sofisticadas, como *Jetpack Joyride* o *Temple Run*. La emoción del movimiento continuo y la precisión y *tempo* que se exigen al jugador lo convierten en un clásico inagotable.

23 DEAR ESTHER

Desarrollador: **The Chinese Room**
Lanzamiento: **2008 (mod), 2012 (remake)**



Dear Esther se distancia de las convenciones de los videojuegos y ha hecho que muchos se pregunten si realmente es uno o no. Lo cierto es que la forma de narrar que tiene *Dear Esther* no puede compararse a la de una película o un libro. Como *Myst*, es una experiencia visual y sumerge a los jugadores en una narrativa única y provocativa, independientemente de lo que tú pienses que es un videojuego.

24 THE STANLEY PARABLE

Desarrollador: **Davey Wredent (mod), Galactic Café (remake)** Lanzamiento: **2011**



Dando la opción al jugador de que obedezca o se oponga a la voz del narrador, *The Stanley Parable* reflexiona sobre la ilusión de libre albedrío en los videojuegos, llevando al medio a una nueva era de autoconsciencia e introspección posmoderna. Y todo con la sencillez y rotundidad que caracteriza a los juegos indies.



21 PASSAGE

Desarrollador: **Jason Rohrer** Lanzamiento: **2007**

En cinco breves minutos, Jason Rohrer nos lleva a un viaje único por el nacimiento, la vida y la mortalidad en un marco de 100x16 pixels. La experiencia ha hecho llorar a hombres como 78castillos gracias a su evocación de verdades universales con un diseño sencillo y poderoso. Este hito es la prueba de que un juego no necesita capturar movimientos de ningún actor para resultar emocionalmente significativo.



25 BASTION

Desarrollador: **Supergiant Games** Lanzamiento: **2011**

Un juego de exploración mazmorrera profundo y repleto de impactos emocionales, y que ha obligado a muchos jugadores a replantearse hasta dónde pueden llegar los juegos descargables. Posee una narración que difumina los límites entre el jugador, el mundo virtual que se va formando poco a poco y las engañosamente profundas mecánicas roleras; pero también es una experiencia poética, una que demuestra que tampoco para los juegos de XBLA hay límites.

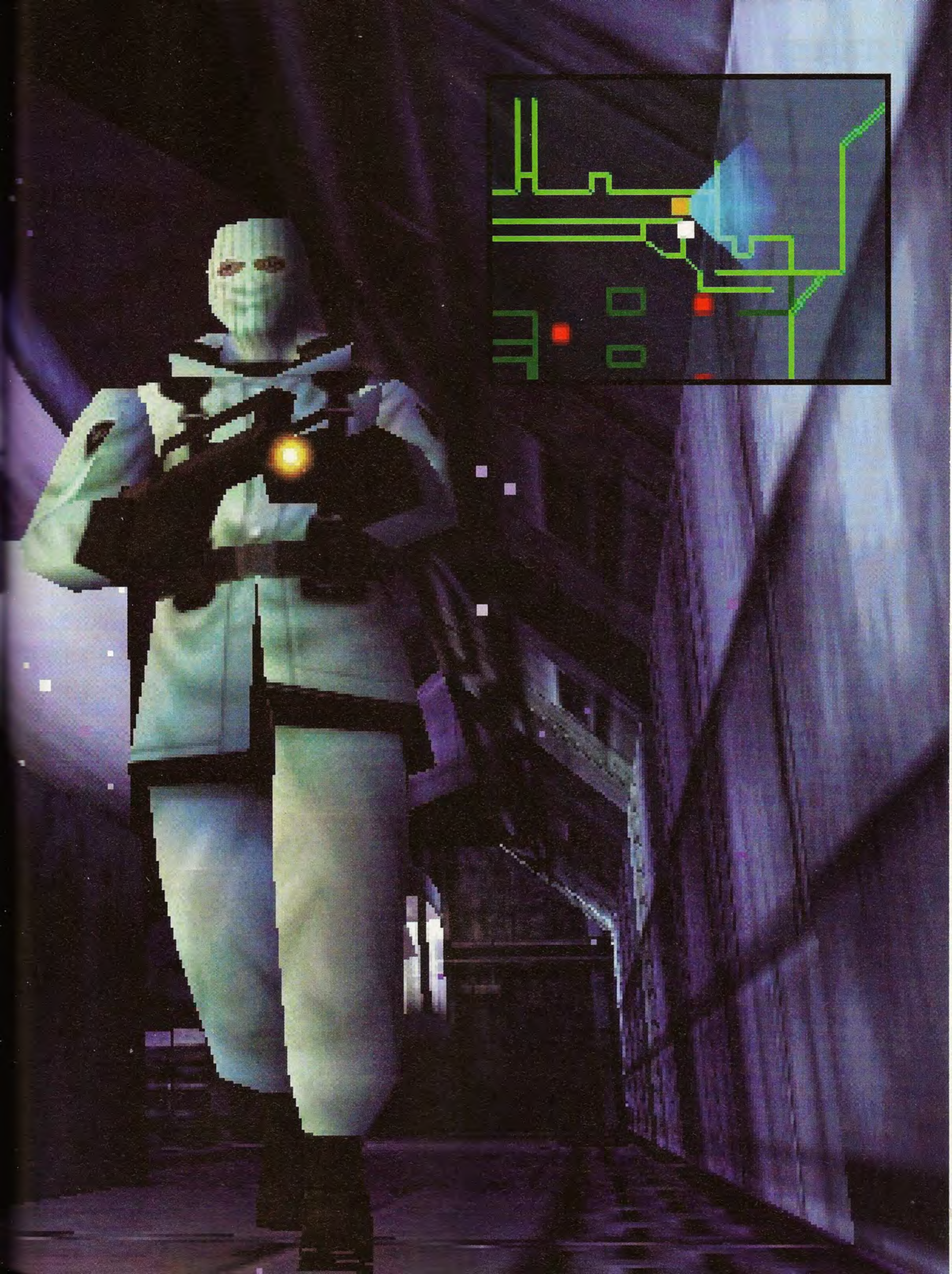


Metal Gear Solid

DANIEL 'C418' ROSENFELD, PRODUCTOR MUSICAL - MINECRAFT

A la gente ya no le gustan las cinemáticas, pero cuando era más joven y compré Metal Gear Solid *fue un 'Dios mío, es como una peli para la PlayStation! Y aún sigue siendo así; todavía podría cogerme unas palomitas y seguir viéndola'. Me encanta, es como* Beyond: Dos Almas, *un juego estúpido, pero lo disfruto. Nadie quiere un título que sea una sola cinemática, porque el jugador se aburriría, pero si haces un título con mucho vídeo cada tres años, yo encantado.*

> "Para mí fue un 'Dios mío, ¡es como una peli para la PlayStation!'"
> DANIEL ROSENFELD, PRODUCTOR MUSICAL



EIDOS MONTREAL SE ENFRENTA A UN REVIVAL TODAVÍA MÁS COMPLICADO QUE EL DE DEUS EX

Thief

El regreso de Garrett podría haber salido fatal: la tentación de hacer un *Assassin's Creed* clónico estuvo ahí, así como la idea de librarse de Garrett y empezar desde cero. Una serie de desmanes que tuvieron al juego en desarrollo durante mucho tiempo, y que a más de un fan de la saga (entre los que me incluyo) le hicieron pensar que esto no pintaba nada bien. Afortunadamente, las últimas decisiones han sido más o menos correctas, empezando por llenarlo todo de sombras, muchas sombras; de elegir una primera persona (tercera para ciertas escenas de trepar, al estilo *Deadly Shadows*) con un desplazamiento cuestionable, pero eficaz; de poner el énfasis en el sigilo y en salir corriendo antes que liarse a tortas; de plantear un diseño más o menos abierto con niveles llenos de secretos; y un sistema de mejora del personaje basado en el motor de Garrett: la pasta.

Con estos elementos, la verdad, nos conformábamos muchos. Pero en Eidos Montreal no solo han salvado algo que amenazaba desastre, sino que se han plantado con un buen título, un gran juego por momentos, digno sucesor en varios aspectos de los títulos de Looking Glass/Ion Storm, y cuyas concesiones a la modernidad estorban lo justito. La presencia del Focus, la Visión de Detective de Batman, tiene más sentido en el universo tecnomante de Garret que en Lara y el 47, por citar dos ejemplos de 'así no'. Pero hablemos primero del elefante con máscara de asesino que hay en la habitación.

Dishonored es un título impecable. Punto. Es uno de los mejores juegos de esta generación. Punto. *Thief* no aguanta la comparación, pero es que ningún *Thief* lo haría. Lo de Corvo es un concepto nuevo, post *Portal*. Si *Thief* tiene que ser fiel a sí mismo (esto es, un juego de sigilo puro), no puede ser *Dishonored* (un juego total que también puede jugarse como si fuese de sigilo). Si queréis comparar *Dishonored* con algo, hacedlo con *Deus Ex*. Que también sale perdiendo, pero bueno.

Porque los *Thief* originales siempre fueron juegos dicotómicos: de desplazamientos pausados en los que estudiar rutas, gestionar recursos muy reducidos y quedarte en ocasiones acurrucado en una esquina haciéndote pis encima mientras se acerca un guardia... Para, dos segundos después, pasar a momentos de tensión máxima, mientras intentamos abrir una cerradura o robar una bolsa sabiendo que el más mínimo error nos dejará vendidos. Es algo que en Eidos han capturado bien, pese a mis quejas por el desplazamiento u otros aspectos (como los problemas para ocultar cuerpos): *Thief* existe para esos segundos en los que estás abriendo cajones recogiendo botín y te pilla un guardia. Uno que ni siquiera sabías que estaba ahí porque has sido un puñetero impaciente que no has hecho los deberes.

Thief existe para que te tomes el tiempo necesario para apagar velas, buscar rutas, moverte como el viento a lo largo de la noche -el botón de abalanzarse es una idea estupenda- y olvidar que había un maldito pájaro enjaulado, o que había cristales en el suelo. Valga lo mismo para cuando abres una caja fuerte al lado de un guardia echándose la siesta y no se te ha ocurrido pensar que el ruido de la ganzúa rompiéndose puede despertarle. O que no cerrar la puerta del armario en el que no había nada basta para que quien se tope con

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

BOTÓN DE SALTO: Todavía nos cuesta creer que hayan tirado por la vía Ubisoft de "un botón para todo el parkour". Lo han resuelto bastante bien, pero quita demasiada libertad al jugador.

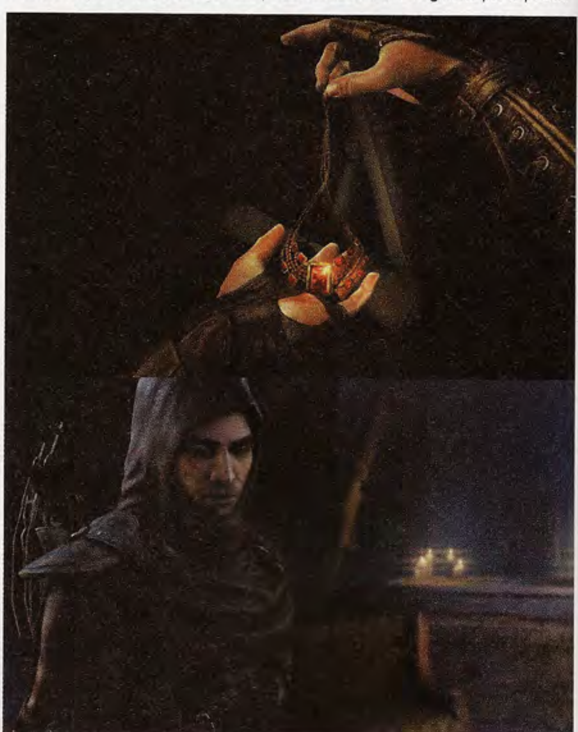
LO MEJOR DE THIEF SUCEDE ENTRE SEGUNDOS, MIENTRAS ARRIESGAMOS PARA COLARNOS ENTRE GUARDIAS, O ROBAR BAJO SUS NARICES.



AL DETALLE

GÉNERO: Urraca humana
PLATAFORMA: PS4
OTRAS PLATAFORMAS: PC, Xbox One, PS3, 360.
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: Eidos Montreal
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: 28 de febrero
JUGADORES: 1

Debajo: Una de las manías del Maestro Ladrón es deleitarse en el botín único. Que no veas lo divertido que es tenerle mirando una pulserita cuando entra un guardia por la puerta.



Arriba: Garrett es feo, bajito y el mejor en lo que hace. Ergo, si le dedicasen una peli, posiblemente meterían a Hugh Jackman para interpretarle.



Izquierda: Los ladrones lo hacen por detrás. La norma es tan simple como efectiva. Un toque de gatillo tras un guardia desprevenido y fin de las preocupaciones. ¿Por qué no matarle? "Porque no me pagan más por ello".

CACHIPORRA Y TENTETIESO

Garret ya no usa armas de filo, con lo que el combate ha cambiado. No existe forma de bloquear los ataques enemigos, pero sí de esquivarlos con una práctica combinación... que solo funciona contra un enemigo a la vez. Como quiera que enfrentarte a varios guardias a cahiporrazo limpio no es una opción, mejor usar una bomba flash y hacerles todo el ninja. ¿Significa eso que no podemos usar fuerza letal? Qué va, ahí es donde entra el arco. Si te gastas dinero en mejorarlo (tu opción, no la mía) se convertirá en un trepanador a distancia de doble salida. Incluso algunos de los logros internos del juego tratan sobre atravesar cabezas de oreja a oreja.

MINUTO A MINUTO

LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

1 MINUTO

○ Garrett empieza manos a la obra: ni intro ni morcillas, que aquí hemos venido a robar. Luego ya el resto del tutorial/prólogo nos pondrá en situación, con la primera de muchas sorpresas de La Ciudad.

1 HORA

○ En realidad deberíamos estar de camino a ver a la Reina de los Mendigos y tirar para adelante con la primera misión, pero Stonemarket está lleno de riquezas. Y no están en tu bolsa.

9 HORAS

○ El conflicto entre el Barón, la secta y la ciudadanía es solo la primera capa de los secretos que esconde La Ciudad, de tripas steampunk y subterráneos sobrenaturales.



él dé la alarma. *Thief* existe para que seas consciente de que ser un Maestro Ladrón requiere currárselo.

Esa idea, la correcta, se traslada de manera tambaleante a la forma de conseguir información, que no a lo que nos abre la misma. El juego abusa, es cierto, de scripts de sonido (e incluso de comportamiento de guardias) para que Garrett se entere bien de rutas alternativas, de oportunidades de botín poco común y de opciones para la misión (y si no hay nadie para decírselo, tranquilos, que ya se lo dice él). Pero, por otro lado, esa verbosidad no te pone nada en bandeja: tienes que unir cabos no solo para, por ejemplo, adivinar una combinación, sino para intuir que existe una caja en primer lugar, porque tiene que haber *algo* en esa habitación, o eso crees según la suma de retazos que has ido recopilando en tu periplo.

En las misiones secundarias, o en los robos que practicas porque te sale de las narices desvalijar todo entre una misión y otra (y hay mucho que robar aunque te van administrando las herramientas precisamente para que prosigas la historia principal: cuanto más avances, más cositas que hacer), el juego funciona de maravilla: te sientes ese Maestro Ladrón que se supone que es Garret. Por otro lado, las misiones principales, en las que se sustituyen los viejos conflictos de la Ciudad por nuevas facciones (un Barón despótico, como es costumbre, y una pandilla de iluminados en mitad de, ups, una plaga como la de Dunwall), están más teledirigidas. Sí, existen varias formas de llevarlas a cabo, y tienen generosas dosis de botín oculto y único, pero su manía de obligarte a progresar sin vuelta atrás es otro hachazo a la libertad. Siempre existe la opción de rejugar el capítulo, pero el énfasis cinematográfico, el hacer que te pillen varias veces in fraganti o que se alerte la guardia

CHAPUZAS A DOMICILIO

Garrett podrá utilizar la pasta obtenida en sus golpes para visitar a un mercader incluso más afectado que el de Resident Evil 4. A cambio de tragar con su sobreactuación, nos venderá recursos, mejoras de equipo y nuevas herramientas que nos permitirán el acceso a más botín y, sobre todo, a nuevas rutas y opciones: con un alicate, una palanqueta y un destornillador, el Maestro Ladrón puede hacerle un Ikea inverso a media ciudad. Nuestros nuevos botines, por cierto, también abren otras búsquedas secundarias. A veces, no se trata de robar sin más, por eso cada objeto tiene su propia historia.

Debajo: Erin es la fan pesada, la bilieber de Garrett, y la que pondrá en marcha todo el cisco del resto del juego. ¿Que por qué Garrett tiene el ojo farolillo? Por esta mujer. Que luego se hace todavía más gótica.



Izquierda: La situación no es muy favorable para Garrett, con tanta luz. Mejor buscar las alturas, pero los guardias pueden oírte igual si te descuidas.

Derecha: ¡Ay, los subterráneos! ¡Ay los puzlecitos que os vais a encontrar ahí abajo.





Arriba: Thief ha sacrificado gran parte de su espíritu steampunk para tirar por el rollo victoriano y gótico. De hecho, Garrett ahora va pintado como para un concierto de The Cure.

porque lo dice el guión es un trágala más cercano al último *Splinter Cell* (con el que tiene varios puntos en común) que a lo que se espera de un juego protagonizado por el mejor ladrón del mundo.

La historia, sin embargo, está mejor de lo que esperaba. Hay magia (una leche "misticismo", que decía Khoury en la entrevista de hace unos números: hay más magia en el ojo de Garrett que en el chichi de Melisandre, para empezar), hay atentados, cadáveres en las calles, carreras entre facciones para hacerse con ciertos objetos y, lo más importante, hay fortalezas inexpugnables, casas ultraprotegidas diseñadas por arquitectos tarados, burdeles con secretos subterráneos... La historia nos lleva de la mano a las mejores localizaciones posibles para que Garrett se luzca. Aunque no hay nada que se asemeje ni remotamente a The Cradle (el mítico mapa de *Deadly Shadows*), al menos atravesar la Ciudad deja bastante momentos memorables (con cambios persistentes: si tiras una flecha-cuerda, seguirá ahí para el resto del juego) en sus distintas barriadas. Y ojo, la ciudad es bastante extensa, aunque tiene tal vez demasiadas pantallas de carga, más de las prometidas, y más de las que esperábamos, nos da en la nariz que es herencia de un diseño pensado en inicio para PS3 y 360, y sus limitaciones.

Limitaciones que también se le notan al pobre Unreal Engine 3, que me sorprende que puedan exprimir tanto, pero que se ve

Arriba: Si bebes, no te quejes si te desvalijan toda la casa.

FAQ

¿PUEDO ABRIRME PASO COMBATIENDO?
No. Técnicamente es posible, pero no obtienes ningún beneficio por ello. Y la salud no se regenera.

¿CÓMO MEJORO A GARRETT?
Puedes comprarle mejor equipo. Depende de tu estilo. Con las herramientas tienes todo lo que necesitas para forrarte, si te va el sigilo.

¿PARA QUÉ SIRVE EL ARCO?
Las flechas trucadas tiran cuerdas, encienden interruptores, apagan fuegos. Las otras, matan.

MIENTRAS ESTEMOS ROBANDO, EL JUEGO NO TIENE RIVAL. AUNQUE EL MODO HISTORIA FUERAN ATRACOS ENCADENADOS, BASTARÍA PARA LUCIRSE.

ya viejito para lo que deberían ser los juegos next-gen, sobre todo en el modelado de personajes (ojo, que Garrett ha sido feo siempre, eso no tiene que ver con el UE3). La luz, sin embargo, aunque no es tan gradual como me gustaría (y creo que ya me quejé de ello con el último *Splinter*, con el que comparte motor), cumple su cometido, con el detalle de que el mando de PS4 brilla con más intensidad si estás al descubierto. Para jugar a oscuras (y *Thief* debería jugarse como mínimo en penunbra) termina siendo más útil que el indicador de la interfaz.

La interfaz te la puedes cargar entera, igual que los indicadores y avisos y cualquier cosa que haga el juego más fácil. Lo que no es de recibo es que el panel táctil sea la forma por defecto de seleccionar objetos del inventario, sobre todo porque se hace a ciegas, sin ningún tipo de respuesta ni cursor. Con lo que a veces toca perder valiosos segundos en algo tan simple como seleccionar el tipo de flecha correcta. O peor: zamparte un consumible. La pijada del panel táctil va a darnos cientos de alegrías en esta generación de Sony, lo veo venir. Que lo mismo soy yo, que soy zurdo e inútil.

Mi primera conclusión es que a *Thief* se le notaban demasiado los años de desarrollo en la cantidad de ideas contradictorias que convivían en su interior. Pero, tras echarle una buena cantidad de horas (los mapas de desafío, por cierto, son una delicia), lo que me parece asombroso es que un juego que estaba casi destinado a salir mal, haya salvado la cara con orgullo incluso pese a decisiones cuestionables (y sí, sigo con lo del botón de salto: ponle un botón de desplazamiento contextual a un *Mario*, ya verás que risa). Vamos, que si Square quiere seguir esta política de relanzamientos no seré yo el que ponga el grito en el cielo.

JAVI SÁNCHEZ

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

PRESTA ATENCIÓN, GARRETT: Hay un botón de Focus para aumentar nuestros sentidos, pero aunque lo uses para saber dónde hay algo valioso, es posible que no te indique cómo acceder al botín. Aquí leer tiene su recompensa.

VEREDICTO 8/10

VERY GARRET. MUCH LADRÓN. SO ROBOS. WOW.

MERCURY STEAM SE DESPIDE COMO DIOS MANDA

Castlevania: Lords of Shadow 2

***Lords of Shadow 2* pega la primera en la frente y sin anestesia.** No hablo del spoiler de quién es Drácula, ni del tutorial para bobos que plantea, ni de ese titán que recuerda a lo más tedioso del primer *Lords of Shadow* (es decir, todo lo que no era pegar latigazos a enemigos a tu altura); el primer golpe que se recibe es el de ver que Drácula necesita esconderse en la oscuridad y convertirse en rata (un grandioso guiño al libro, todo hay que decirlo) para evitar a un enemigo que lo mata de dos golpes. Ese monstruo tan poderoso y mítico, que tanto ha dado que hablar, del que tanto se ha escrito, está muy débil y da mucha lástima incluso después de alimentarse por primera vez y recuperar la tableta de abdominales. ¿¡Pero qué narices es esto!? Afortunadamente, mi decepción inicial se fue difuminando hasta convertirse en pura admiración de lo que han construido los españoles de Mercury Steam: un *Castlevania* en 3D con una estructura propia de uno en 2D. Las fases de infiltración sigo sin soportarlas, eso no se lo perdono, pero no puedo sino decir que *Lords of Shadow 2* es fascinante en muchos sentidos.

Empiezo por la historia. Por un motivo que no se desvela hasta bien entrado el juego, Drácula ha revivido tras siglos desaparecido de la faz de la Tierra, pero lo hace tremendamente débil, sin sus poderes, sin su castillo y a merced de un viejo enemigo, Zobek, que le deja muy claro que, si le ayuda a impedir la llegada de Satán, le matará haciendo uso del legendario Matavampiros. Parece una locura, pero dado que Drácula ha sido condenado a vivir eternamente en un mundo que le ha arrebatado todo, nuestro vampiro acepta sin pensárselo dos veces e inicia una misión que le llevará, ahora es cuando los fans de la saga estallan, por un mundo tan lleno de ambientes góticos como de laboratorios y robots-mecha futuristas. A mi no me parece algo problemático, y soy fan acérrimo de los *Igavania*, porque todo tiene sentido una vez se comprende que el Castlevania, el castillo de Drácula, se vino abajo sin su señor y los hombres decidieron enterrar ese mal para siempre construyendo sobre él. Esto se traduce en catacumbas bajo un Londres raruno que en Mercury Steam han trazado hasta el más absurdo detalle y con muy buen gusto. La dirección artística del juego no se resiente en ningún momento por esta ambientación "fuera de lugar" y consigue una sensación fúnebre con cada estancia. Además, que el castillo en sí también se visita, solo que en un extraño plano astral, pues Drácula y él son uno y no pueden existir separados. Por muy lioso que suene, a nivel estructural todo se resume en que hay dos castillos y se pueden explorar por completo.

Si estáis pensando en un *metroidvania*, casi habéis acertado: lo es y no lo es. Hay objetos ocultos en diferentes pasajes que están bloqueados bien por la falta de habilidades en ese momento o porque hay que explorar rutas paralelas y poco evidentes, aunque teniendo en cuenta que todas las plataformas a las que se puede trepar están indicadas cual pista de un *Batman Arkham*, se pueden encontrar con algo de esfuerzo. No hay una exploración al uso como en los antiguos de la saga, sino algo intermedio. Es difícil despistarse del camino que marca el juego, pero de hacerlo depende subir las barras de magia y vida de Drácula, así como descubrir otros secretos que no voy a detallar salvo uno: recogiendo partes de una reliquia, se pueden

LA HUELLA
QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL COMBATE: Muchos hack'n slash deberían fijarse en el sistema de magias, concentración y maestría que emplea *Lords of Shadow 2*, pues requiere pensar un poco antes de lanzarse al ataque.

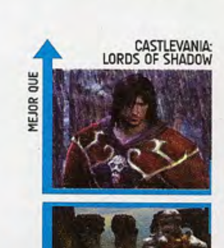
SU ESTRUCTURA RECUERDA A LOS METROIDVANIA, PERO AHÍ QUEDAN TODOS LOS PARECIDOS: SIGUE SIENDO UN TIPO DE JUEGO MUY DIFERENTE

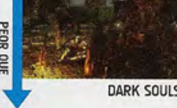


Arriba: Si en *The Last of Us* y *Bioshock Infinite* cuidas a una "hija adoptiva", en *Lords of Shadow 2* tratas de recuperar el tiempo perdido con una versión imaginaria de tu hijo.

MEJOR QUE

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW





DARK SOULS

PEOR QUE



AL DETALLE

GÉNERO: Aventura vampírica
PLATAFORMA: PS3, 360 PC
ORIGEN: España
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Mercury Steam
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: 28 de febrero
JUGADORES: 1





Arriba: Los jefes, aunque no son muy abundantes, son todo un reto. Solo hay un titán y es hacia el final del juego, por lo que el resto de ellos acaban dependiendo de tu dominio del sistema de combate (mirar destacado de la derecha)

SUERTE, MAESTRO

Incluso si odias los cambios en la saga que ha introducido Mercury Steam, debes adorar a la fuerza el completo y complejo sistema de combate de sus dos juegos de sobremesa, especialmente este último. Como todo hack'n slash que se precie, el bloqueo y la esquiva tienen un papel fundamental, pero Lords of Shadow exige que luches bien para poder emplear los dos poderes mágicos, el azul y el rojo, que hacen de Drácula ese ser temible y de leyenda. No es fácil, porque con un solo toque pierdes la concentración y tienes que empezar de cero. Por si esto fuera poco, ahora han añadido la maestría, esto es, cuando más uses un ataque, más dominarás el arma de turno y podrás subirla de nivel. Es decir, para mejorar en este juego no puedes ni machacar botones ni hacer siempre los mismos combos. Bravo.

MINUTO A MINUTO

LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

30 MINUTOS



El tutorial es un genial repaso de todos los principios expuestos en la primera parte: el bloqueo, la esquiva, los combos potentes, los de área, la magia del caos, la divina...

3 HORAS



Drácula está débil y no hay forma de que se enfrente a determinados enemigos, por lo que a veces hay que usar la infiltración. Va ganando poder poco a poco y ya empieza a dominarlos.

12 HORAS



Ya vas a enfrentarte al jefe final y tienes mínimo un arma con la maestría al máximo, dominas el 80% de los combos y has mejorado tus barras de vida y magia mínimo dos veces. Eres el Dragón.



Abajo: Aunque no lo parezca, Alucard tiene un papel fundamental en *LOS2*





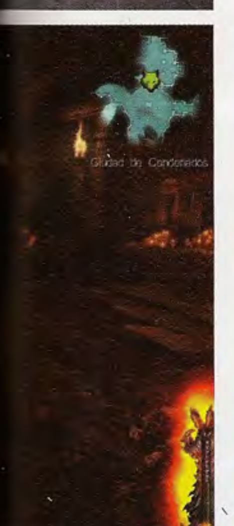
EL CASTILLO DE DRÁCULA

Todo el mundo se quejó de la linealidad del primer Castlevania, pero nadie va a poder hacer tal cosa con éste. El Castillo de Drácula, Castlevania, se ha convertido en una especie de ente astral ligado al vampiro y que vive en su memoria, o algo así, porque no hay forma de entender bien qué ocurre con esas ensoñaciones que plagan la aventura de Drácula. Sin embargo, también es la ciudad en la que nos movemos en la realidad. Que el castillo fuera destruido y se construyera sobre él una ciudad gótica es una idea fastinante que, la verdad, sirve como perfecto laberinto para la nueva estructura de telaraña de este juego. Sí, es posible revistar entornos, es posible buscar secretos que quedaron atrás y hay hasta un mapa muy rudimentario para guiarse. ¿Pero es un *metroidvania*? Casi, pero no.









desbloquear unos desafíos bastante majos en la tienda del Chupacabras (sí, este mamón ha regresado, aunque para bien).

El salto cualitativo con respecto al anterior es evidente en todo momento: sus gráficos y estabilidad son envidiables, su banda sonora es memorable y se queda en la cabeza durante días (no hay ningún tema reeditado de los anteriores, creo) y, aunque la historia no es nada del otro mundo e introduce una relación paterno filial que a veces es creíble y otras maniquea, el ritmo de la aventura es demencial, nunca para, y el mérito de eso reside en el sistema de combate, donde este juego se corona como pocos hack'n slash.

A diferencia de sus compañeros de género, que apuestan por la agilidad y el movimiento constante, *Lords of Shadow 2* es pesado, recio, aplastante, como su arma principal, el látigo. No me malinterpretéis, la esquiva y el salto son fundamentales para afrontar los golpes que no se pueden bloquear, que son muchísimos. Es más ágil que su antecesor, pero también más contundente cuando quiere y exige jugar mucho al riposte/contrataque si se quiere alcanzar la concentración necesaria para rellenar las dos barras de magia (vacío y caos), que esta vez se corresponden cada una con un arma: la espada del vacío y las garras del caos. Alternar entre ellas se vuelve algo natural y necesario, pues a veces recuperar vida es más importante que hacer mucho daño, y al contrario. No es fácil usarlas sin parar pues sus barras descienden rápido y pelear bien para rellenarlas cuesta, pero ahí reside el fondo estratégico del sistema. El combate, pues, es contundente

Abajo: Dominar el riposte/bloqueo y aprender los patrones de los enemigos son las claves de este juego.



y exige inteligencia, pero para rematar la jugada, pide a gritos que seamos variados e ingeniosos. Cada golpe de cada arma en *Lords of Shadow 2* aporta un porcentaje de maestría que, una vez relleno en cada tipo de ataque, permite aumentar la fuerza del arma. En otras palabras, una vez domines el combo más simple o en contraataque de área, mejor cambia tu estrategia un poco para reforzar otras habilidades y poder hacer el látigo más fuerte. Parece una tontería, pero si activas los indicadores del juego (donde también se pueden desactivar los QTEs, gracias a Dios), el pique es máximo y no puedes pasar sin mejorar todas y cada una de las leches disponibles. Es una fórmula tan inteligente y natural que me sorprende que no haya existido en otros juegos por el estilo. Y a la hora de la verdad, cuando hay que tumbar un jefe que te revienta de cuatro golpes (y esto ocurre hasta en el modo normal), es cuando mejor se ven las bondades del sistema y los beneficios de implicarse con él. Machacar botones, por tanto, no sirve de nada.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

SOBREEXPLICADO: Hay veces que el juego resulta pesado con ciertos movimientos de cámara que intentan hacer los puzles y acertijos todavía más claros. Es algo común hoy en día, peeeeero...

Es una lástima que en el resto de aspectos, *Lords of Shadow 2* no esté tan maduro. La exploración se ve lastrada por esa flecha que siempre indica donde hay que ir y que impide perderse, algo imperdonable en un juego que tiene niveles tan bien diseñados y donde combatir enemigos no es un trámite sino una baza. Así que aunque la resolución final no es tan satisfactoria como la del primer juego (maldita sea, es que era imposible que fuera tan desconcertante y genial), sus personajes dejan mucho que desear (Zobek es tonto, Drácula debería verse venir determinadas cosas, Alucard está ausente y El Juguetero, al que se le ha dado bombo durante casi tres juegos, solo aparece en una escena) y tiene puzles o fases de infiltración que más que crear variedad, distraen la atención de lo realmente importante, esto es, pegarse de leches sin cometer un solo error, combinando armas y mejorando cada combo; la sensación al acabar esta aventura es magnífica. Los críticos del anterior juego, si tienen un poco de amplitud de miras, comprobarán que Mercury Steam ha sabido recoger lo mejor de la saga y crear un *Castlevania* 3D soberbio.

BRUNO LOUVIERS

LORDS OF SHADOW 2 SE QUEDA A UN PASO DE SER INOLVIDABLE, PERO LO LASTRA LA FLECHA QUE INDICA DÓNDE HAY QUE IR EN TODO MOMENTO



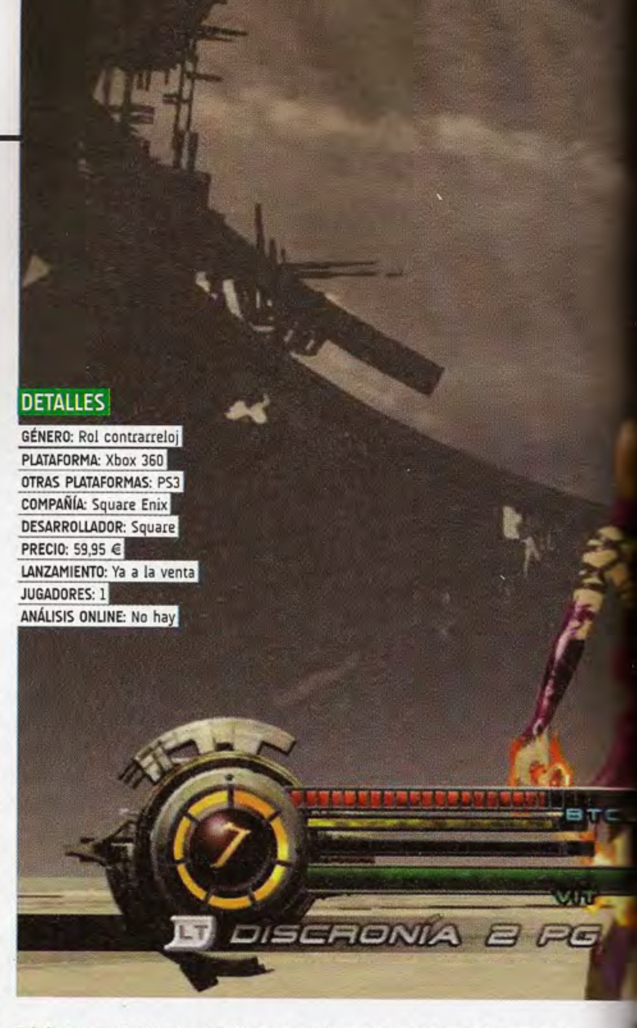


VEREDICTO 8/10

UNA INCREÍBLE AVENTURA Y UN SOBERBIO CASTLEVANIA

¿ES POSIBLE JUNTAR LOS PRINCIPIOS DE SECRET OF MANA CON LOS DE DEAD RISING? ¡Y TANTO QUE SÍ!

Lightning Returns: Final Fantasy XIII



DETALLES

GÉNERO: Rol contrarreloj
PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PS3
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: Square
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay

Estoy absolutamente fascinado por la valentía que le ha metido a Square a un juego en el que ya no podían permitirse fallar, la única pregunta es si no será demasiado tarde. *Lightning Returns* es, junto a la saga *Souls*, *Dragon's Dogma*, y otro par de títulos, el juego más netamente japonés de esta generación que acaba. Japonés en el sentido de mecánicas muy medidas (algo que intentó el primer *FFXIII*, pero errando el tiro en absolutamente todo lo demás, con ese tutorial de 30 horas en línea recta), innovadoras, y un cierto gusto por la derrota como parte del aprendizaje que no veíamos desde el *Dead Rising* original. Me asombra que haya tan poca gente señalando los paralelismos entre el canto del cisne de Inafune en Capcom y el rescate de *Final Fantasy* que han emprendido Motomu Toriyama, Yuji Abe y Yoshinori Kitashe. Una propuesta arriesgadísima en la que Lightning, protagonista absoluta, grupo rolero de un solo ser -luego hablamos de esto-, avanza por el universo de *FFXIII* con un cronómetro en la nuca.

El mundo se acaba. Quedan pocos días para el final y Lightning, tras un sueño de 500 años porque blablablá FFXIII-2, blablablá el Apocalipsis, tiene que dedicarse a salvar almas. Almas que son búsquedas que nos obligan a recorrer cuatro regiones de un mundo abierto deudor de los *Zelda* contemporáneos (y muy especialmente de *Majora's Mask*, de donde coge tantos conceptos) por el que correr, saltar, trepar, explorar, buscando sus secretos. Almas que son la única forma de subir nivel. Almas que podemos perder si no interpretamos bien las misiones, o no manejamos los tiempos. En *Lightning Returns* el tiempo no espera a que tomes decisiones. Puedes estar recolectando fuegos artificiales para reventar una estatua y reencontrarte con Snow mientras, en la vecina ciudad de Luxerion, a una chica la asesina una secta herética y deja su cadáver tirado en plena calle. Almas, Lightning, que alimentan el árbol del mundo y te conceden días extra. Y no puedes salvarlas a todas de una tacada.

Esas almas entroncan directamente con el concepto de Nuevo Juego+, que aquí se convierte en necesario como ya lo era en *Dead Rising*: si la pifias, si te quedas sin días, el juego acaba. Pero empiezas con todas las habilidades, los atributos, las clases-vestimenta... *Lightning Returns* no es el juego más difícil del mundo, ni siquiera el *Final Fantasy* más complicado, pero si pierdes, tienes que empezar desde cero. Y perder no significa fracasar en el combate, sino perderte, distraerte, olvidar que ciertas zonas solo son accesibles a ciertas horas, o encontrarte de repente con un muro que te supera (el mío se llamó Caius Ballad durante tres largos días. Sí, ese Caius).

A esta libertad para el fracaso, que tanto echaba de menos en los juegos modernos, se une un sistema brillante de combate, que se deshace por fin de los personajes controlados por IA y los dichoso *gambits*, para otorgar el control total al jugador. Es una maravilla que

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

¿INVOCACIONES?: Es cierto que no pegarían mucho con el tema de la soledad de Lightning, pero se echa en falta algo tan clásico. Hay guiños, claro, a Bahamuth y a Odín (¡es tu Chocobo!), pero...

SALVO POR EL UNIVERSO, LIGHTNING RETURNS NO TIENE NADA QUE VER CON LOS OTROS FINAL FANTASY XIII. NI CON EL ROL JAPONÉS HABITUAL.

Debajo: La pantalla de customización nos recuerda un poco a un creador de personajes de Los Sims. Puedes pintar la ropita y todo, pero lo que más te debería preocupar son los numeritos de la derecha: no seas víctima de la moda.



Arriba: Puedes recoger y comprar todo tipo de ornamentos para horterizar a Lightning. En general, casi todos son recuerdos de misiones completadas. Con lo seria que es la chica...



Izquierda: Los monstruos grandes tienen varios puntos débiles. Recuerda que Lightning puede moverse libremente en combate. Estudia a tu enemigo, también (gatillo derecho).

MEJOR QUE

FINAL FANTASY XIII

INNOVA TANTO COMO

FINAL FANTASY XII

EN BUSCA DE ALMAS

Existen tres tipos de misiones: las principales, las propias de cada región y las del tablero de Chocolina. Las últimas consisten en cumplir una serie de condiciones (normalmente matar equis bichos o encontrar objetos), pero las otras dos están relacionadas entre sí. Hay búsquedas secundarias que solo se activan al avanzar en la historia principal, pero no puedes saberlo de antemano. Otras dependen del cronómetro. Y, para colmo, durante ciertas batallas de las principales el tiempo corre. El mismo tiempo que no tienes para el ensayo y error en las secundarias a no ser que quieras empezar desde cero. Y si no salvas almas, Lightning no se vuelve más fuerte. ¿Tensión? ¿Estrés? ¿Yo? ¡NO ESTOY GRITANDO!



MINUTO A MINUTO

LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

45 MINUTOS



Tras un prólogo horrible que recuerda demasiado a Final Fantasy XIII, el primer amanecer desvela el meollo. Has sufrido esta media hora de tutorial, pero estás a punto de entrar en Luxerion.

15 HORAS



Has aprendido a manejar los arquetipos, la batalla y a temer a las 6 AM y su regreso al Arca. Ya entiendes cómo llevar a cabo varias misiones a la vez, a lo Skyrim. Le coges cariño a Lightning.

13 DÍAS



¿Es el fin del mundo? Depende. ¿En qué dificultad estás jugando? ¿Sabes que en el Nuevo Juego+ hay cantidad de cosas que no verás en tu primera partida? ¿Y que aún falta para el final real?

transporta a Final Fantasy a los terrenos del rol de acción, al que casi se atrevió a llegar el llorado *FFXII*. En *LR* hay barras de tiempo, pero los ataques se suceden casi en tiempo real, con mucho peso en los bloqueos instantáneos (sí, como los parry de *Street Fighter* o de *Dark Souls*) y cositas heredadas de los anteriores, como la lucha por aturdir al enemigo explotando sus debilidades. Para ello, contamos con tres aspectos distintos, que configurar a nuestro gusto.

El primer paso es la vestimenta (sí, como en *FFX-2*): Lightning dispone de más de 80 trajes a desbloquear, descubrir, ganar en misiones o con el paso de los días (o con DLCs, claro). Los trajes cuentan con atributos de base (aumentan la barra de tiempo, son mejores para magia o físico... son clases, vaya, con homenajes directos a las de toda la saga), y posiblemente un par de habilidades inamovibles, de un total de cuatro. Las armas y escudos añaden (o restan) atributos y, finalmente, al pelear con monstruos descubriremos más habilidades, mejores cuánta más dificultad hayamos elegido. Todo esto con el Nuevo Juego+ en mente, ojo.

El resultado es que intentaremos desesperadamente obtener ese equilibrio imposible entre magia, debilitamiento y ataques físicos en cada combate, con cada nueva habilidad (mejorables, además), entre nuestros tres aspectos, que se alternan con un toque de los botones superiores. A la mezcla se añaden objetos curativos -solo podremos llevar seis- y dones divinos, que se recargan combatiendo mucho, pero que mucho. El truco de esos dones es que también nos sirven para el mundo real: ralentizan el paso del tiempo o nos llevan de una región a otra sin tener que usar los trenes, que nos roban horas y dinero. Así consiguen lo imposible, que un juego en el que combatir no da experiencia se base en el combate para poder cumplir con nuestro cometido. Podemos

EL PODER DE TRES

Aunque tendrás aliados en un par de momentos (tu Chocobo y una vieja conocida), Lightning pelea sola. En combate, significa que tendrás que tener en cuenta que nadie va a apoyarte, y que las debilidades de una sola clase pueden arrastrar a las otras dos. Por ejemplo, una maga totalmente equipada no tiene huecos para la guardia. Pero si olvidas un solo elemento lo mismo te encuentras con enemigos imbatibles, que te harán perder una de tus valiosas horas. Lo bueno es que puedes dejar varios arquetipos en reserva. Y se tarda cero en cambiarlos antes de ciertas batallas.

Debajo: El problema de algunos trajes es que son muy horteras y rompen un poco la inmersión. En realidad, me gusta más jugar con los clásicos: Mago Rojo, Soldado Dragón, y el resto de clases de los viejos FF.



Izquierda: Cada mañana, Lightning volverá al Arca (una especie de Tecnocielo) a darle almas al mundo para que aguante un poco más. El máximo son 13 días. ¿O son catorce?



Derecha: Lo peor del fin del mundo es tener que aguantar a Hope cada mañana. Y eso que te deja regalitos.





Izquierda: Y arriba, aunque no se ve. El Chocobodín será tu compañero en las Marcas Salvajes. Aparte de ser tu montura, si le cuidas mucho, será un gran aliado en combate.

esquivar a los monstruos, podemos encontrarnos con zonas para las que no estamos equipados. Podemos perder un combate y, con él, una hora de las que quedan para el fin del mundo: vais a maldecir a Caius Ballad como lo hicisteis con cada enemigo final de *Dark Souls*, con el agravante de que además machacará *toda* vuestra partida, no un puñado de almas y Humanidad.

Si insisto tanto con el juego de From Software es porque, al igual que en éste, aquí no podemos echar la culpa a nadie: el sistema, aunque complejísimo de explicar, es diáfano, no miente. Ni dentro ni fuera del combate. Todo lo que le suceda a Lightning -que sigue siendo tan expresiva como Keanu Reeves, la pobre- es responsabilidad tuya, jugador. No hay culpas ajenas.

Posiblemente a estas alturas haya fans de largo recorrido de *Final Fantasy* (del *VII* en adelante, imagino) agarrándose el pecho. Que os den: la saga estaba casi muerta precisamente por insistir en cánones ajados, en formas de jugar que solo existían porque los 8-16 bits no daban para más. Por intentar cambiar sin perder las esencias, cuando a veces hace falta morir y empezar desde cero. *Lightning Returns* es una declaración sobre todo *Final Fantasy*: que os den. Es un rolazo de acción, un juego de mundo abierto sin rutas predefinidas (ni siquiera hace falta seguir las misiones principales en orden), un cronómetro que solo se detiene cuando combatimos o hablamos. Pero durante la hora y poco real que dura cada día del juego, es un título brillante, un *endless runner* -¡hay hasta plataformas en esta entrega!- en el que solo importa llegar a tiempo. A sabiendas de que es imposible, de que el mundo acabará hagamos lo que hagamos.

Arriba: El monumento luminoso a Cactilio es una de esas cosas infinitamente horteras de *Final Fantasy* que es imposible no amar.

A LOS PURISTAS DE FINAL FANTASY LES VA A DAR UN ICTUS; A LOS JUGADORES QUE ECHABAN DE MENOS LA INNOVACIÓN JAPONESA, UN ORGASMO.

Ese mundo no podría importarme menos, ya se encargaron de ello las dos entregas anteriores en el universo de Nova Chrysalia. Pero, sin embargo, es el propio juego el que me pide que siga, el que hace que hasta mamarrachos como Snow Villiers tengan una cierta dimensión (dentro de los cánones del lagrimeo pocho y la chorrera neorromántica que son los *FF*, sobre todo los de Nomura) y que la sosaina de Lightning importe algo. Es por la sensación de estar ante algo grande, algo que no necesariamente será del agrado del gran público, pero que mira a 20 años de tradición nipona y los combina para ofrecer algo nuevo, lo que siempre debió ser Square Enix cuando fusionó a dos de las mejores roleras japonesas del medio. Lightning Returns recoge el testigo de una manera de entender el diseño de los juegos, de diseñar intrincadísimas y bellas mecánicas, no siempre evidentes, precisas como relojes de orfebre. Que luego el conjunto raye en lo hortera y en el flojismo narrativo es lo de menos. Si a *Ni No Kuni* había que entrar con espíritu de niño, a este *FF* hay que llegar con alma de telenovela y mente de matemático.

Posiblemente, este será un Final Fantasy vilipendiado: la presentación técnica no está a la altura, no está forrado de horribles cinemáticas -y las que hay te las puedes saltar-, la protagonista es un tía no hipersexualizada y el concepto aborrece todo en lo que se había convertido la saga.

Pero, como juego, es una roca. Qué digo: una montaña. Y hay que escalarla.

JAVI SÁNCHEZ

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

MILAGROS QUE SON PUZLES: Durante su periplo por el fin del mundo, Lightning tendrá que elegir entre usar sus superpoderes para el combate o por el bien de la historia. O, cuando algo hace clic en la cabeza del jugador, cada una en función de la otra.

FAQ

A MÍ ME GUSTÓ FINAL FANTASY VII.
Y a mí el VI, el IX y el XII. Y Secret of Mana. Y, eh, tranquilo, está Biggs y Wedge y los Chocobos y Cid. Y las misiones de Tactics.

ENTONCES, ¿LA HISTORIA ES MALA?
No, para nada. El concepto mola muchísimo. Lo que pasa es que XIII-2 ya machacó todo. Y encima tu narrador es Hope.

¿QUÉ LE PASA A LOS GRÁFICOS?
En combate, nada, pero en el mundo exterior la gente aparece de la nada a 10 metros, y esas cosas que molestan a algunos.

VEREDICTO 9/10
EL MEJOR FINAL FANTASY. Y NO ES UN FINAL FANTASY.

BUSCAD CÓMO SE ANUNCIÓ EN EL E3, ANDA

Peggle 2

Normalmente, la idea que guía cualquier secuela es que debe ser diferente, fresca, ambiciosa, innovadora. Algo que empuje la fórmula original hacia una nueva dirección, lo suficiente para ser nuevo sin serlo de verdad. Sin embargo, parece que nada de esto pasaba por la mente de los desarrolladores de *Peggle*. Este pachinko occidentalizado fue un soplo de aire fresco tan interesante que su secuela solo necesitaba ser más de lo mismo para contentar a sus miles de seguidores. Sin embargo, *Peggle 2* fracasa a la hora de conseguirlo.

La jugabilidad ha sido rescatada sin ninguna clase de modificación y, como tal, sigue siendo extrañamente compulsiva. Se inspira en el pachinko, como decía, y tienes que disparar una pequeña bola de metal que rebote sobre otras de color naranja. Elimínalas todas y acabarás el nivel. Para ponértelo difícil tienes las bolas azules, las que se mueven, obstáculos de todo tipo y tu propio deseo para conseguir nuevos récords de puntos, los cuales se obtienen marcando bonus (como botar la pelota contra un muro para alcanzar otra naranja, por ejemplo).

Aunque tienes que apuntar solo con el primer disparo, es lo impredecible de dónde acabará tal pelota cuando empieza a rebotar con el resto lo que hace que mantengas el interés y lo que te lleva a planificar de la forma más precisa posible el primer tiro. Existe, por supuesto, un elemento de suerte una vez la pelotilla está en juego, y su idea no dista demasiado de la fórmula que introdujo *Angry Birds* entre las masas. Gracias a este factor de aleatoriedad, un principiante podría acabar dando a un montón de pelotas, con un récord alucinante y haciendo saltar todos los fuegos artificiales de *Peggle 2*, así como la infame notificación de "Vídeo grabado" que comentamos en el recuadro de más abajo y que tanto molesta.

Pese a esto, no estarás batiendo los récords de los demás jugadores del mundo porque, eh, no hay *leaderboards*. En uno de los despistes que más enfadan de *Peggle 2*, no hay ninguna forma de saber cómo juegan los demás, algo que sí tenía, por ejemplo, el juego original. ¿Por qué se han desecho de esto? Ni idea. Y tampoco hay algún sustitutivo evidente. Lo que sí hay son objetivos opcionales, que añaden cierto incentivo y rejugabilidad para quienes quieran hacer un nivel perfecto (más que nada, porque te dan logros al hacerlos).

AL DETALLE

GÉNERO: Candy Crush
FORMATO: XBO, PC, 360
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: PopCap
PRECIO: 13,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1 (1-2 Online)



Arriba: Bjorn es el único personaje rescatado para la secuela y su poder especial, el de saber dónde no ha botado la bola, se mantiene. **Derecha:** En cada pantalla tienes que descubrir el mejor orden de ruptura.





VÍDEO GUARDADO

Una de las características más molestas de *Peggle 2* es que siempre está avisando con notificaciones de los vídeos guardados cuando llegas a una puntuación alta. Al principio, es algo mono, como una palmadita digital en la espalda por lo bien que juegas, pero pronto empiezas a ver el problema: no hay forma de activar manualmente la grabación pues funciona con un algoritmo propio. Hay veces que combos que consideras dignos de ser grabados se pierden porque el juego no piensa como tú. ¿Recordáis el mítico "Me temo que no puedes hacer eso, Dave". Pues tal cual. Y encima, con un montón de vídeos para borrar.





FAQ

¿CUÁNTO TIEMPO ME LLEVARÁ TERMINARLO?
Sobre cuatro horas, aunque puedes duplicar ese número si quieres completar todos los objetivos y retos de cada nivel.

¿CÓMO ES EL MULTIJUGADOR ONLINE?
Divertido, pero todo el mundo usa a Gnorman y no hay castigo para los que dejan las partidas a la mitad, lástima.

¿NO HAY MULTI LOCAL?
No, para nada. Es un regreso a la vieja costumbre de pasar el mando entre amigos cuando se acaba un nivel.

Hay varios desafíos muy bien pensados que ponen a prueba cada habilidad adquirida con *Peggle*, pero no añaden realmente nada nuevo ni que ayude a replicar la sensación de competición y el pique de estar jugando contra las puntuaciones de tus amigos. Eso era un atractivo fundamental del primer título.

Cuanto más cerca miras y más te fijas en el juego, más cosas empiezas a echar en falta. Hay menos Maestros Peggle que en el original, lo que significa que también hay menos movimientos especiales para ir experimentando. También es más corto, hay menos niveles para superar, lo que supone un problema importante para los que tienen algo de nivel con *Peggle*, pues irán pasando niveles a mucha velocidad pese a que la dificultad de *Peggle 2* aumenta de forma abrupta hacia la mitad de su recorrido, justo como también hacía el primero.

Hay otros muchos problemas que son irritantes. *Peggle 2* es tan pesado como inútil a la hora de grabar y gestionar vídeos, más que ningún otro juego de Xbox One hasta la fecha. Solo con echar unas pocas partidas tu disco duro acabará llenito de vídeos cortos de *Peggle 2*, la mayorá de los cuales apenas merecen la pena ser vistos y menos aún ser conservados para el futuro o para compartir. Existe también cierta ralentización hacia los niveles finales. La naturaleza de sus mecánicas no se ve realmente afectada por la bajada ocasional del rendimiento, pero sigue siendo un punto más en contra de esta secuela, sobre todo porque es un juego con unos gráficos tan elementales que no se debería ver perjudicado de esta manera en un hardware de nueva generación.

MEJORADO
SUPERANDO EL ORIGINAL

TIPO DURO: El único cambio realmente obvio es que se han añadido bloqueos más duros, que necesitan dos toques para romperse (a no ser que golpees con una bola de un Maestro Peggle). No es una gran novedad, pero es un nuevo obstáculo a afrontar.

Ahora bien, el mayor problema es que no tiene multijugador. En serio. ¿Por qué narices no? ¿POR QUÉ? PopCap ha prometido que lo añadirá de forma gratuita, pero su ausencia solo evidencia una vez más el cinismo con el que se ha desarrollado y puesto a la venta, que probablemente se ha lanzado sin acabar para ser de los primeros lanzamientos digitales de Xbox One. Es absurdo que este juego parezca el original, y su predecesor la secuela.

PESE AL PASO ATRÁS, LO QUE MÁS LASTRA AL JUEGO ES SENTIR EL CINISMO CON EL QUE SE HA DESARROLLADO Y PUESTO A LA VENTA



Arriba: Las nuevas caras de *Peggle 2* están más equilibradas que los personajes originales. No hay Master Hu en el que centrar tu ira homicida. **Izquierda:** Superar los niveles realmente se siente como un triunfo gracias al espectáculo musical y de pirotecnia digital.

Peggle 2 deja atrás estos problemas porque su jugabilidad es buena y se pueden echar partidas rápidas y divertidas. Y aunque este tipo de juego *casual* parece condenado en ciertos círculos, nosotros no vamos a caer en esa tontería. *Peggle* es un testimonio de por qué estos juegos están fagocitando al resto.

También merece la pena indicar que si no has jugado al original, pese al contenido adelgazado, lo disfrutarás como un niño los caramelos. Solo los ya adictos a la sustancia echarán de menos su pureza previa. *Peggle 2* brilla por su personalizad y carácter, y pocos títulos pueden entonar semejante oda al entretenimiento sin desafinar.

No cabe ninguna duda de que esto es una oportunidad perdida de hacer algo mejor, de ir más allá de lo entretenido del primero, pero esto es lo que pasa cuando un estudio como PopCap tiene que matarse por llegar a unos tiempos de publicación 'impuestos' por terceros. Una lástima, en serio.

VEREDICTO 6/10
PARECE EL ORIGINAL MÁS QUE UNA SECUELA



Arriba: Las animaciones 3D están bien, pero estos primeros planos de las conversaciones son nefastos. Está chachi lo de querer profundizar en la interacción de personajes, pero la sincronización labial da risa-pena.

KICKSTARTER AL RESCATE DE LOS CLÁSICOS DEL PC

Broken Sword 5: La Maldición de la Serpiente - Acto 1

Es divertido ver el efecto que Kickstarter está teniendo en la industria del videojuego. Más allá de la importancia de elementos como el *crowdfunding* y la simbiosis de fans y desarrolladores, lo realmente interesante en juegos como *Broken Sword 5: The Serpent's Curse* es el entusiasmo puesto. Estamos ante un juego arcaico hecho para jugadores arcaicos, y aunque la mayoría de títulos serían criticados por no innovar en absoluto, no es razón suficiente para que un juego de Kickstarter no se mantenga en su espíritu viejuno. Así se entiende la espada de doble filo que es *Broken Sword 5*; sí, es muy viejo, pero para muchos, especialmente para aquellos que pusieron dinero en su campaña de financiación, es justo lo que querían. Es una situación confusa y extraña, pero Revolution Software tiene, por narices, que cumplir ciertas metas. Quería hacer un *Broken Sword* clásico, y lo ha hecho.

Y cuando decimos que es un point-and-click clásico, es difícil no recordar los años dorados de la aventura 2D, cuando *Broken Sword* era un jugador clave. Al usar tecnología que es-pero-no-es 3D, *The Serpent's Curse* consigue que George Stobbart, Nico Collard y el mítico entorno de París a la era del HD. Y ciertamente, es de todo menos feo. Se ha puesto mucho esfuerzo en mantener esa sensación de juego clásico de 2D de la serie y en asegurar que nunca pareciese que *Broken Sword* ha sido arrastrado a la fuerza a la modernidad. Han dado a los jugadores lo que querían con sutileza e inteligencia y sin alienar a los que no han jugado a nada previo. Gracias a su diseño 3D, las conversaciones se pueden acercar sin tener que destrozar los viejos sprites, como habría pasado. Las animaciones faciales son algo malas, pero podemos perdonárselo por lo bien escrito que está. Es en el guión donde *Broken Sword 5* más demuestra su regreso a los orígenes, con sus geniales personajes más grandes que la vida y que irás conociendo en un muy bien retratado París. Parece una exageración,

AL DETALLE

GÉNERO: Aperitivo
FORMATO: PC, PS Vita, Android, iOS
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Revolution Software
DESARROLLADOR: Revolution Software
PRECIO: 22,99 € PC 19,99 € Vita
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

ESTO ES UN APERITIVO ANTES DE COMER, ALGO QUE AÚN ESTÁ LEJOS DE SER EL BANQUETE POR EL QUE INVERTIMOS NUESTRO DINERO

FAQ

¿DOBLAJE?
Hay algunas cosas raras aquí, pero la mayor parte del trabajo de voz es genial, como el guión.

¿QUÉ TAL ESTÁ STOBBART?
Rolf Saxon, el actor de doblaje que dio vida a George Stobbart está de vuelta, todos tranquilos. Bajen las armas, por favor.

¿Y NICO COLLARD BIEN?
Por desgracia, Hazel Ellerby no ha recuperado su rol original, pero su sustituto lo hace de miedo. No, quietos, ¡no disparen!



Izquierda: Los fans se alegrarán al ver planos como este. Algunos de los momentos más memorables de la franquicia ocurren con George Stobbart entre sombras. La variedad de esta primera parte es limitada, sin embargo.

Abajo: Volver a París es un movimiento inteligente por parte de *Broken Sword* pues cosquillea el músculo de la nostalgia para ganarse rápido al público.

pero en cuanto George se mete de lleno en el misterio, y a medida que avanza, en lo puramente siniestro, es evidente que *Broken Sword* está de vuelta. Los fans no tienen nada de lo que preocuparse. Hale, a jugar.

Pese a esto, sin embargo, no podemos evitar criticar un problema que ya aparece en el nombre del propio juego: *Broken Sword 5* es un aventura de dos partes. La segunda así que analizamos en este número, curioso. Como resultado, esta primera parte parece más un anticipio de lo que está por venir, de la aventura mítica por la que muchos invirtieron dinero. Que lo hayan dividido dos no solo restringe lo mejor de *Broken Sword 5*, sobre todo porque la segunda parte está casi al caer, apenas están separadas en el tiempo. Aunque es estupendo poder volver al colorido París y reencontrarse con viejos conocidos, es evidente que el juego se ve afectado por su ritmo. Hay una introducción muy larga que, en un juego más grande, uno completo, no parecería totalmente innecesaria, pero cuando el telón de este primer acto cae, uno se siente vacío, queriendo más. Parte de esto se debe a que, ¡vaya!, el juego es impresionante. Quieres más de eso tan bueno, pero no: te quedas con un *cliffhanger* de libro y con una mano sobre la otra tras apenas unas horas.

No parece un final natural, sino algo más propio de una serie de televisión o de un juego de Telltale. En su lugar, el estudio debería simplemente haber retrasado un poco la fecha de salida y haber fusionado ambas partes. En serio, para qué esperar un mes hasta la segunda parte. Si el final de ésta hubiera sido algo más que esto, donde solo un arco principal finaliza y el resto se deja todo en el aire y se introduce el argumento principal del juego para poco después cerrar en falso. Afortunadamente, todo lo que lleva a ese final tiene mucho sentido, no es solo una promesa de poner a Nico y George en precarias, y también románticas, condiciones. En lo que toca a los puzles, *Broken Sword 5* no se molesta ni un poquito en abandonar la fórmula del ensayo y el error. Podríamos criticarlo por ello, pero de alguna manera consigue hacerlo de forma inteligente y divertida. Aún sufre la maldición de todas las aventuras point-and-click: hace que pulsemos encima de todo.

Algo que ayuda es que no puedes dejar un área hasta haber adquirido todo lo que necesitas en el futuro, y aunque pueda sonar a sacrilegio dentro de la saga y para los acérrimos, facilita la cohesión de la historia. Los puzles, sin embargo, apenas suponen un desafío, aunque tienen su encanto. Aún puede que pases un rato intentando entender cómo funcionan dos objetos diferentes, pese a que luego todo resulta evidente, pero ni por esas te costará resolver la mayoría de enigmas del Acto 1.

Quizá esto se debe a la naturaleza del mismo y que realmente es un calentamiento para la segunda parte, que será la que arregle todo. Todo juego de puzles necesita que su dificultad se vaya repartiendo, que esto es una maratón, no una carrera de velocidad. *Broken Sword 5* quizá es así. O quizá no, porque no lo sabemos aún. La nostalgia jugará un papel importante a la hora de medir si este juego es un éxito o mejorable, pero por ahora nos quedamos con que un buen guión y unas buenas voces ayudan mucho. Cuando podamos experimentarlo todo por completo, volveremos a repasar nuestra crítica.

MEJORADO
SUPERANDO AL ORIGINAL

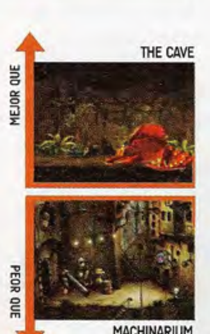
TRABAJO ARTÍSTICO: Abandonar el 2D en pos de un 3D que parece bidimensional es algo impresionante y hace que esta última entrega sea tan nueva como clásica y visualmente placentera.

DANOS UNA PISTA

El sistema de pistas incluido en *Broken Sword 5: The Serpent's Curse* tiene más bien poco de nuevo. Las versiones de iPad tuvieron algo similar, por ejemplo. Para descubrir ítems que no se deben olvidar es un auténtico salvavidas, pero no hay una consistencia en las pistas que se dan mientras resuelves puzles. Las primeras son siempre ambiguas de narices pero las siguientes prácticamente resuelven los puzles. El término pista, por tanto, les queda pequeño o grande, dependiendo del momento en el que la pides. Si quieres disfrutar el juego, no insistas mucho.

MEJOR QUE

THE CAVE



PEOR QUE

MACHINARIUM

VEREDICTO 7/10
UN JUEGO QUE APUNTA MANERAS PERO QUE NO DESPEGA



UNA BUENA REINVENCIÓN DE UN JUEGO DE WIIWARE

Max: The Curse Of Brotherhood

¿Recordáis *Geometry Wars*? Deberías, porque aunque ahora vivimos en otra época, ese shmup lleno de brillantina fue uno de los juegos fundamentales del lanzamiento de Xbox 360, no solo porque fuera una dosis de genialidad en un momento en el que la consola no tenía nada maravilloso (aún nos castiga el recuerdo de *Perfect Dark Zero*) sino porque además era la vanguardia de Xbox Live Arcade, un ejemplo de juego digital que merecía mucho la pena y la antesala de lo que estaba por venir. Luego lo digital en Xbox 360 se iría al garete, pero en su momento, era la bomba por cosas como *Geometry Wars*.

Quizá por eso los primeros juegos digitales de Xbox One han sido tan decepcionantes como alucinantes. Incluso ahora que somos plenamente conscientes del valor de lo descargable, habría estado bien tener una línea de digitales equilibrando los lanzamientos Triple-A. PlayStation 4 tiene *Resogun*. ¿Y Xbox One? *Peggle 2*, que es un lo mismo que el anterior; *Halo: Spartan Assault*, que vive de su nombre; y, sorprendentemente, *Max: The Curse of Brotherhood*, lo más cercano en méritos a *Geometry Wars*.

AL DETALLE

FORMATO: Xbox One, Xbox 360
ORIGEN: Dinamarca
COMPAÑÍA: Microsoft Game Studios
DESARROLLADOR: Press Play
PRECIO: 14,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Si nos sorprende es porque se trata de un plataformas 2,5 que es, en esencia, una versión expandida de un juego de Wiiware de 2010, *Max & The Magic Marker*. Juegas, claro, como Max, que va a brincos por un mundo de sueños peligroso con la intención de salvar a su hermano, que deseó desaparecer para siempre con tan mala suerte que su deseo amenaza con hacerse realidad.

INCLUSO LOS FANS DE LOS PLATAFORMAS MÁS DUROS DE LA ERA DE LOS 8 Y 16 BITS VERÁN SUS HABILIDADES PUESTAS A PRUEBA

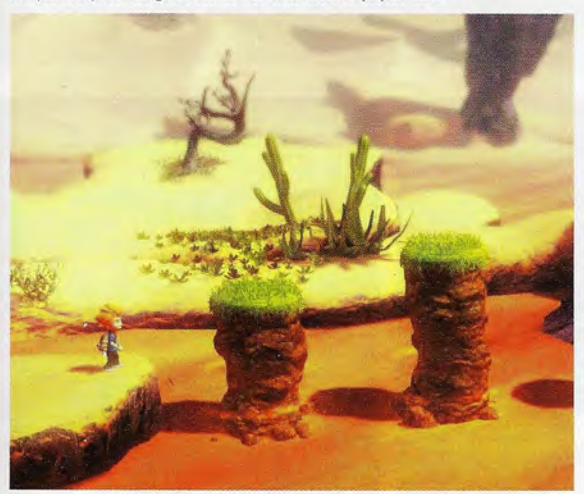
Toda su mecánica es muy rudimentaria, tanto como el argumento, pero la clave está en el entorno hostil: cuando un gran troll empieza a perseguirte y tienes que huir a toda pastilla, tu única defensa posible es usar con premura y acierto tu rotulador permanente. Sí, en serio, toda la magia del título reside en cómo se puede emplear el marcador mágico para interactuar con el entorno, sacando montículos de barro del suelo, creando barreras de ramas, soltando globos de agua en el momento oportuno y cosas así. Solo se pueden usar ciertas áreas de la pantalla, que esto no es un gran sandbox, pero nunca parece algo restrictivo pues está todo pensado con mucha cabeza.

Por ejemplo, puede que tengas que dibujar una rama con forma de rueda y luego otra

Izquierda: Gráficamente, el salto desde el original de WiiWare es espectacular, solo faltaba, aunque hay algunos elementos oscuros que fastidian a veces el encanto.



Arriba: El rotulador mágico de Max tiene una capacidad de tinta bastante baja que siempre te deja con las ganas cuando necesitas hacer un poquito más.



que sirva como rampa para que la primera descienda por ella y accione un botón que despeja el camino a seguir. Esto se puede combinar con enredaderas, tuberías, balancines y demás. El sistema de físicas es consistente y es lo que hace de *The Curse of Brotherhood* un juego con puzles difíciles y algo diabólicos.

El sistema de colisiones también es genial y suele poner a Max a mezclar ramas para poder ascender a otra plataforma o cortándolas para llegar al suelo. Aunque es necesario dibujar estas ramas de una forma comprensible para el juego, creando ángulos lógicos y escalables, el título es bastante coherente en ello. Todo se centra en hacer los puzles divertidos y en llegar al siguiente, no hace falta pelearse nunca con el motor para ello. Es algo que hay que reconocerle.

Una de las decisiones de diseño más inteligente hechas por Press Play es que no hay que combatir enemigos directamente. Max no tiene forma de vencerlos, de modo que tiene que evitarlos dibujando rápidamente rutas alternativas y sin peligro. De nuevo, las frustraciones por esto son mínimas y está todo muy bien implementado. Hay que ser rápido y pintar con algo de tino, y aunque siempre se muestran ejemplos de cómo hacer los dibujos, alguna que otra vez falla. Nada que llegue a ser molesto, pero depende de la sección en la que te encuentres. Sea como fuere, nunca es algo que rompa el ritmo pausado del juego y el encanto de nunca pelear directamente. Tener que haber hecho dibujos para esto sí que habría sido terrible.

Su dificultad es estándar, aunque hacia el final se pone duro, recordando por momentos a los buenos plataformas de la era de los 8 y 16 bits al exigir destreza y memoria. El puzle final, de hecho, es una delicia en todos estos sentidos. El estudio se merece reconocimiento de verdad por conseguir un juego tan equilibrado y sesudo como divertido e intrigante.

Evidentemente, no todo es perfecto y algunas cosas pueden ser molestas, como que a veces no sabes dónde terminan las plataformas, haciendo algunos tramos algo irritantes y teniendo que repetir secciones, algo que no sería un mayor problema de no ser porque los checkpoints tampoco están todo lo bien colocados que deberían. Que las cinemáticas no se pueden omitir también es una tontería que se podría haber solucionado fácilmente.

Son minucias que no pueden arruinar un juego inteligente, que tiene la duración adecuada y que cualquiera con Xbox One debería añadir a su lista de juegos digitales. Y además ahora mismo no hay muchos más, ni mejores ni peores. Y aunque no es *Geometry Wars*, porque madre mía qué bueno era, puede cubrir su ausencia.

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

GRAFITTI FÍSICO: Max puede usar su rotulador para dibujar colinas, ramas, enredaderas, globos de agua y toda clase de útil que pueda facilitarle la aventura un poquito, haciendo de *Curse Of Brotherhood* una experiencia bastante única y compleja.

SECRETOS Y MÁS SECRETOS

La aventura principal dura alrededor de seis horas, que no está mal para este tipo de juegos, por lo que el motivo más importante para rejugarlo es encontrar sus múltiples secretos. Las cámaras son fáciles de encontrar y de destruir, pero los trozos de talismán son otra historia, pues implican hacer uso de los poderes de Max con más ingenio aún del habitual. Al encontrar todos los secretos, se añaden otro par de horas al juego, de modo que si te parece que los 14,99 euros no han sido bien amortizados, piensa que la campaña de *Battlefield 4* dura escasamente 5.



VEREDICTO 8/10
EL MEJOR DESCARGABLE DE XBOX ONE POR EL MOMENTO

UN GORILA CON CORBATA SIEMPRE ESTÁ BIEN

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Derecha: Usa a tus compañeros para acceder a plataformas aparentemente imposibles. Nadie dijo que conseguir el cien por cien fuera sencillo.

Abajo: La perspectiva del juego cambia ocasionalmente para catapultarte hacia las profundidades del escenario. Cuanto más rápido, mejor.

DETALLES

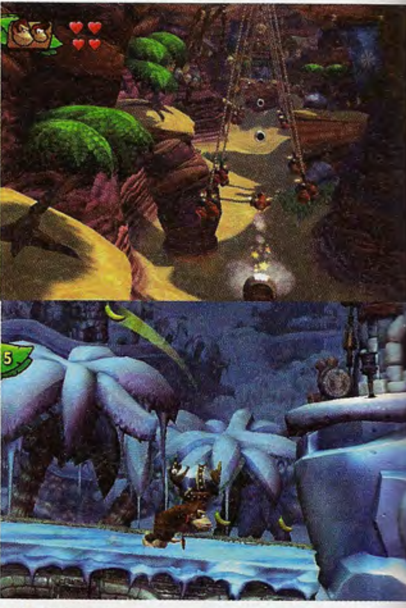
PLATAFORMA: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Retro Studios
PRECIO: 47,95 €
LANZAMIENTO: 21 de febrero
JUGADORES: 1-2

Abajo: Las cinemáticas cuentan una historia para todos los públicos de invasiones polares sin mucho interés, pero la expresividad y calidad plástica de las mismas te harán llorar de gozo.

Hay cierto gusto por lo físico en los juegos de *Donkey Kong*, algo presente desde que en su primer plataformas el gorila era el villano y Mario se llamaba Jumpman. Ya entonces era un juego acotado en este sentido, pudiendo dar el avatar del jugador saltos muy escuetos, muriendo con cada pequeña caída o siendo capaz el simio gigante de desviar plataformas a base de zurriagazos en el suelo. Cuando Donkey Kong se convirtió en el héroe gracias a los míticos plataformas de Rare, los juegos carecían de la gracilidad de los *Super Mario* pixelados que también facturaba Nintendo: eran mucho más rotundos debido en parte al acabado gráfico, más sólido que el resto de los juegos del género de Nintendo. La culminación en ese sentido llegó con los títulos rítmicos del simio, *Donkey Konga* y *Jungle Beat* y sus respectivas secuelas, donde plataformas clásicas y mecánica de mímica musical llegaron a un entendimiento perfectamente coherente con la trayectoria del mono.

Tropical Freeze mantiene ese apego al suelo, a las leyes físicas, con el juego más avanzado de la franquicia desde el punto de vista gráfico: los movimientos de Donkey Kong y sus compañeros, las zonas por las que escalar, resbalar y machacar a puñetazos, todo transmite un entusiasmo gorilero que distancia a esta serie de los saltos de bailarina sobre Koopas propios de Mario. El resultado es uno de los juegos más brillantes de la franquicia, un digno heredero del redondo *Donkey Kong Country Returns* de Wii, que ya tiene sus tres añitos, y una prueba fehaciente (más) de que, en compañía de los últimos Marios de Nintendo y algún esfuerzo adicional de *third-parties* (Ubisoft y sus *Rayman* en cabeza), Wii U es ideal para los amantes de los plataformas clásicos.

El caso es que *Donkey Kong Country: Tropicl Freeze* sabe jugar muy bien su carta



Arriba: Hielo, jungla, agua, fuego. Te lo sabes todo de memoria, pero eso no importa nada de nada, porque la verdad es que estás deseando volver.





Arriba: Los jefes finales, todos inspirados en fauna más o menos polar, son tan imaginativos como de costumbre en Nintendo. Retazos de juegos musicales, memorización de movimientos... como en casa.

WII U PARA QUÉ

Retro Studios ha declarado que ha renunciado a usar la pantalla del mando de Wii U para proporcionar información adicional sobre el juego porque quiere que toda la atención del usuario se centre en la pantalla principal de esta consola. Sí que han habilitado el habitual sistema para que se pueda jugar a *Tropical Freeze*, en su integridad en la pantalla del mando, pero solo eso. Resulta significativo que uno de los juegos que pueden calificarse sin ninguna duda como imprescindible para Wii U saque partido de la potencia del hardware, pero no de las posibilidades de innovación jugable que ofrece la consola.

de alternar entre lo viejo conocido y las novedades (sin estridencias). Por ejemplo, todos los escenarios son aquellos a los que estamos habituados en el género (fuego, jungla, islas, su correspondiente ración de vagonetas en aserraderos...) y, sin embargo, Retro Studios se las ingenia para que todo suene a nuevo. El nivel del aserradero, por ejemplo, no ofrece nada que no hayamos jugado hasta la saciedad anteriormente, pero incluye detalles de buen gusto (caídas al agua con unos preciosos efectos de inmersión acompañados de una increíble banda sonora) que hará que hasta el plataformero más encallecido los viva como la mayor innovación del género desde *Super Mario Bros.*

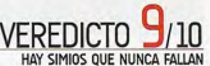
Todo ello se debe a un exquisito trabajo visual, siempre al servicio de la mecánica: las caídas, las colisiones y los tejemanejes con la gravedad (plataformas flotantes, corrientes de aire) nunca llevan a muertes injustas, y aunque el juego no es precisamente sencillo pasado el segundo mundo (no hablemos ya de ponernos completistas con medallas, monedazas, piezas de puzles, y letras de K-O-N-G), la recurrente pantalla de Game Over nunca se siente arbitraria ni injusta.

La mecánica cooperativa apenas se ha visto trastocada desde *Donkey Kong Country Returns*: Dixie Kong, Diddy Kong y Cranky Kong (más Funky Kong haciendo el papel de Cranky en anteriores entregas, es decir, como vendedor de items y mejoras entre niveles) pueden ser controlados por otro jugador en cooperativo local (algo lioso y no del todo divertido, aunque eso va con gustos y, para qué decir otra cosa, circunstancias domésticas de cada cual), y también ayudan a Donkey Kong en el modo para un jugador. Casi todos los personajes tienen distintas, sutiles formas de potenciar el salto del jugador, lo que permitirá a éste acceder a determinados niveles o liquidar a según qué jefes finales con unos acompañantes sí y con otros no. Todos ellos tienen también el Kong-Pow, un golpe especial que convierte a todos los enemigos a la vista en objetos que varían según el monete en cuestión. Es un aspecto, el de la cooperación entre personajes, que parece indisoluble de las producciones de Nintendo desde *New Super Mario Bros. Wii*, y cuando se aplica al multijugador tiene resultados irregulares.

Es un detalle sin importancia (que, insistimos, variará de un jugador a otro) y que no nos hace olvidar la auténtica sustancia del juego: un genuino plataformas clásico, absolutamente equilibrado (salvo en las fases de bonus, que son una tortura china, pero si no lo fueran estaríamos quejándonos una vez más de que no lo son) y al que beneficia la reducción de ocho niveles de *Donkey Kong Country Returns* a seis. Ahora no hay nada que pueda calificarse, ni remotamente, como una fase de relleno.

Así pues, estamos ante un juego con madera de clásico en las dos direcciones: porque es en estos en los que sabe inspirarse a la perfección, y porque así será considerado en el futuro.

JOHN TONES



HAY SIMIOS QUE NUNCA FALLAN

FAQ

¿ES MUY NOTABLE EL SALTO GRÁFICO?
Vaya si lo es. El primer juego HD de Donkey Kong hace honor a esa categoría con los mejores gráficos de los que ha disfrutado la franquicia.

¿POR QUÉ NO HAY VERSIÓN PORTÁTIL?
Ni idea, sobre todo teniendo en cuenta que la última incursión de Donkey Kong en DS fue soberbia.

¿LA HISTORIA ES DIGERIBLE?
Desde luego, es mejor que la de cualquier Sonic reciente.

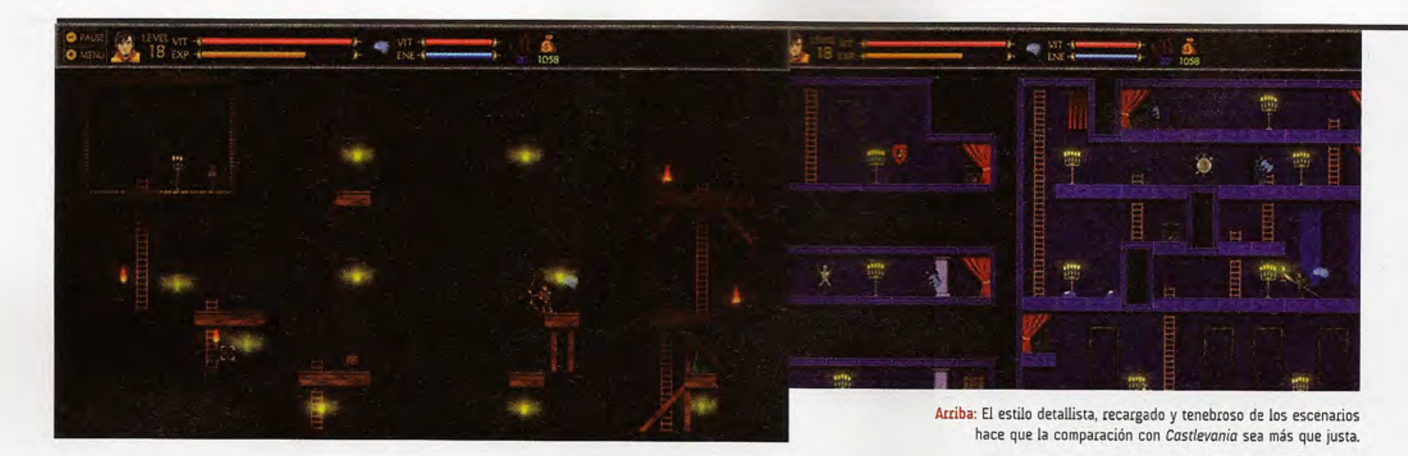
TAN BUENO COMO — DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

MEJOR QUE — RAYMAN LEGENDS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS DE MENOS

A VUELTAS CON EL MULTI: Nuestros problemas están con todo el multi colaborativo de los juegos recientes de plataformas de Nintendo. No conectamos.



Arriba: El estilo detallista, recargado y tenebroso de los escenarios hace que la comparación con *Castlevania* sea más que justa.

CLÁSICOS APLICADOS: LECCIÓN EXTREMA

UnEpic

En cierto modo, es imposible que *UnEpic* no se gane las simpatías de cualquier jugador de medio o largo recorrido, independientemente de la pasión que sienta por la mitología rolera. Su abigarrado estilo gráfico, idóneo para monitores o para televisores HD, donde da lugar a un peculiar efecto de aglomeración colorista, es como una plasmación digital de los mapas que los jugadores tenían que dibujar en libretas cuadriculadas en los primeros tiempos de los RPG interactivos, o más allá, en los pasos primigenios del rol en papel. Es una traducción a píxel detallado y artesanal de tiempos ya pasados, en los que lo digital no terminaba de distanciarse de lo analógico. Es imposible, como decimos, que alguien que haya vivido esos tiempos, aunque sea de refilón, no experimente cierto escalofrío vertebral al recordar tiempos de ocio que hoy se consideran caducos, pero también al comprobar con cierta malvada satisfacción que aquellas mecánicas y forma de plantearse los videojuegos siguen teniendo sentido hoy.

AL DETALLE

GÉNERO: Metarrolazo
FORMATO: Wii U
ORIGEN: España
COMPAÑÍA: Enjoy Up
DESARROLLADOR: F. Téllez de Meneses
PRECIO: 9,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE: KNYTT UNDERGROUND

PEOR QUE: LA-MULANA

Porque lo cierto es que *UnEpic* funciona perfectamente en estos tiempos, aprovechando de forma inteligente la tecnología de Wii U, que usa su segunda pantalla como acceso rápido a los menús de inventario y como recordatorio de atajos rápidos, y parodiando con cariño las convenciones de los géneros añejos gracias a un guión que, aunque a veces se pasa un poco de frenada con lo chistoso, tiene en general un tono humorístico muy inteligente. Ese humor empapa cada apartado del juego, no solo lo evidente, y *UnEpic* funciona también como una versión simpáticamente resabiada de los *Castlevania* clásicos o, sobre todo, de *The Maze of Galious*. El resultado es un juego que venera a sus mayores en todo momento, pero que gracias al guión y a su singular apartado gráfico puede presumir de una indiscutible personalidad.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ADECUADA REFORMULACIÓN: El amor que *UnEpic* destila por los géneros clásicos condimenta una divertida reinvención de sus convenciones.

Aunque es impresionante que una sola persona se haya encargado de la programación, el guión y la banda sonora, y haya salido más que airoso de todas esas tareas, a veces el juego delata esa visión única y cojea en algo tan complicado como el equilibrio de la dificultad. En ocasiones los jefes finales son tan diabólicamente difíciles que pueden arruinar una partida consistente. Aún así, es un mal menor: aunque *UnEpic* está lejos de las torturas que proponen algunos de sus referentes, como *Galious*, es dudoso que algún jugador se adentre en un título como éste esperando un paseo por el campo. Esperará tropiezos, trampas, callejones sin salida, reinicios y pantallas de Game Over. Y que le guste. Y así será.

JOHN TONES

VEREDICTO 8/10

OLVIDA EL TÍTULO: UNEPIC ES PURA ÉPICA EN MINIATURA



Arriba: Que los pasadizos se vayan iluminando progresivamente según se encienden las antorchas hace mucho por la atmósfera. Una gran idea.

UN INNECESARIO PUNTO DE VISTA ALTERNATIVO

Dead Rising: Operación Aguila Rota

Desde que el subgénero de la ficción zombi adquirió sus características actuales (tranquilitos, fans de *The Walking Dead*, que se lo había inventado ya todo George A. Romero en *Zombi*), la multiplicidad de puntos de vista es consustancial a su narrativa. Para lo que a menudo quiere acabar desembocando en un fresco de Lo Humano, sangriento y difuminado por la constante presencia de la muerte y la desesperación, es fundamental la variedad de perspectivas. Por eso, por su regusto clásico, saludamos con alegría un proyecto de ampliación de la narrativa de *Dead Rising* (una franquicia que nunca ha ocultado su filiación a la escuela romeriana de narrar la cuestión zombi) que plantea nuevos protagonistas para que bifurquen las historias que tienen lugar en Los Perdidos.

Como idea es estupenda, y afín al estilo de la saga. Es su ejecución lo que no termina de cuajar, al menos en esta primera entrega de las cuatro que nos esperan: el punto de vista del militar, por muy grandilocuente que sea su objetivo de salvar a la Presidenta, da pie a recursos muy manidos para teledirigir la trama (órdenes que hay que obedecer, objetos que hay que recoger, planes en los que hay que creer, porque eh, así funciona la lógica castrense). Pero además, es que no hay muchas novedades para los jugadores experimentados de *Dead Rising 3*. Si acaso un puñado de armas nuevas (algunas de fuego muy contundentes, como el hacha táctica con escudo) y un vehículo, el Armadillo, que no es sino uno de los que ya conocimos en *Dead Rising 3*, pero modificado.

Para todo lo demás, apenas hora y pico (dos si nos ponemos en plan completista) cuyo mayor beneficio es, quizás, alguna ampliación de contenidos que recibe el juego principal de carambola. Una idea excelente desde el punto de vista narrativo que podía haber sido resuelta con mucho más tino.

JOHN TONES

VEREDICTO 6/10
POLÍTICA CASTRENSE Y MUERTOS VIVIENTES PANIAGUADOS

AL DETALLE
GÉNERO: Militares contra zombis.
FORMATO: Xbox One
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Capcom
DESARROLLADOR: Capcom Vancouver
PRECIO: 9,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE
DEAD RISING 2


PEOR QUE

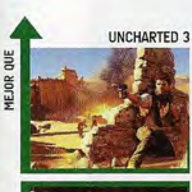
DEAD RISING 3



LARA CROFT TAMBIÉN SE MAQUILLA

Tomb Raider Definitive Edition

AL DETALLE
GÉNERO: Aventura HD
FORMATO: PS4, Xbox One
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: Crystal Dynamics
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8

MEJOR QUE
UNCHARTED 3


TAN BUENO COMO

TOMB RAIDER (2013)

Los valores de esta Edición Definitiva de *Tomb Raider* equivaldrán, para cada cual, a lo que se quiera entender por ese concepto tan difuso, a veces valorativo, a veces meramente cronológico, de *next-gen*. Si la *next-gen* es eso que aquí valoramos con tanta condescendencia, cuando no directamente con desdén, como es el realismo gráfico, el agua que parece agua, la piel con poros y acné... entonces esta *Definitive Edition* es auténtica pornografía visual. Nada se ha tocado en lo mecánico del juego de 2013 de Crystal Dynamics, pero todo se ha embellecido buscando un realismo que lo equipara con... ahem... PCs del año pasado: el agua es más agua, los efectos atmosféricos puntúan una aventura caracterizada por este elemento, la nieve y el fuego a flor de piel. Además los objetos se comportan con unas físicas exquisitas (reconocemos que quedar hipnotizados por cómo se mueven las flechas en un carcaj es la versión digital de que te señalen la Luna y quedarte mirando el dedo, pero lo cierto es que son hipnóticas). Desde meros efectos visuales a un trabajo mucho más cuidadoso de físicas y, por supuesto, los polémicos 60 fps que alcanza PS4 y que en Xbox One se quedan en unos meros 30 fps.

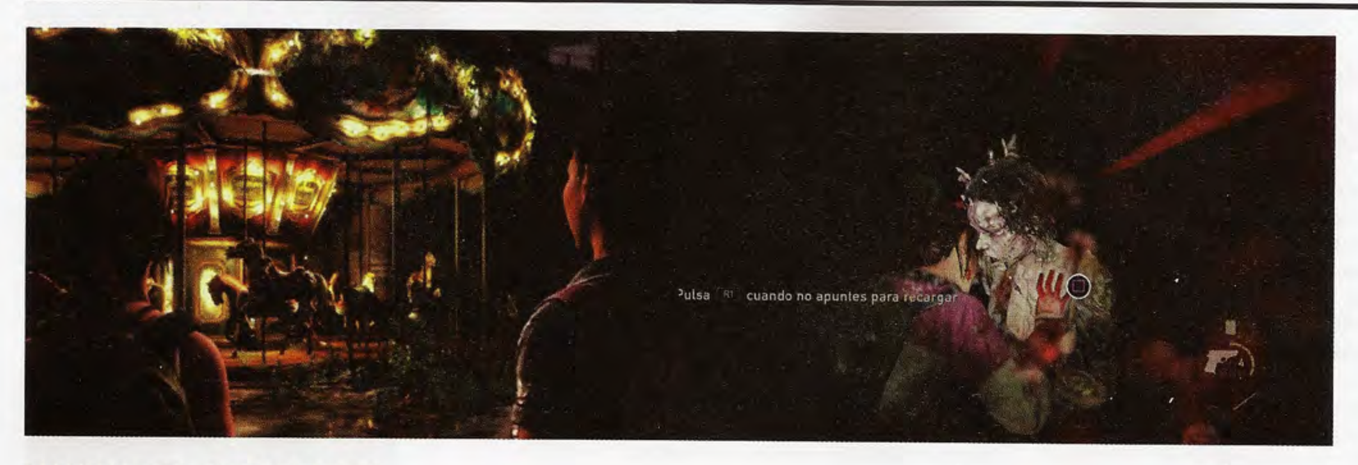
Abajo: Si disfrutaste viendo sufrir a Lara, se abre ante ti un nuevo mundo de heridas supurantes y carne al rojo vivo. Paradójicamente, Crystal Dynamics ha decidido rebajar la cantidad de sangre mostrada en pantalla.



Por otra parte, si la *next-gen* es aquello de las mecánicas emergentes, de las experiencias de juego multitudinarias y más esenciales que nunca y sin trabas tecnológicas, si «nueva generación» supone una renovación de algo (de lo que sea), esta *Definitive Edition* no es más que un refrito *powerupeado* de lo que ya vimos en PS3, 360 y PC. Un juego excelente (algo ninguneado en su momento), que solo cojeaba en algunos aspectos del guión y en su empeño en llevar demasiado al jugador de la mano, pero que proponía una experiencia interactiva de primer orden. Si no lo jugaste, este pack que incluye todos los DLCs y extras es una buena oportunidad para recuperarlo. Si ya lo hiciste... pues depende de lo que entiendas por *next-gen*.

JOHN TONES

VEREDICTO 8/10
LA NOVIA ENSANGRENTADA



MANUAL DEL DLC EFECTIVO

The Last of Us: Left Behind

Los rumores de que los creadores de *The Last Of Us* ya podrían estar preparando una secuela (o bien un juego completamente nuevo, es decir, unos rumores que abarcan todas las posibilidades, pero eh, hay que llenar webs de texto a diario, ¿eh, compañeros?) llegan en el momento preciso: cuando Naughty Dog afirma que ésta será la última ampliación de la historia de Ellie y Joel. La peripecia de los aventureros quedaba bastante cerrada, y en cierto modo ampliarla con un pegote en una zona temporal donde todo estaba bien y a base de aparatosos flashbacks es una decisión claramente motivada por razones comerciales. En una industria como ésta no nos sorprende lo más mínimo, pero deja bien claro de qué va todo esto: de exprimir al máximo los éxitos, y el de *The Last of Us* no ha sido escaso (ni inmerecido).

Ellie adquiere ahora protagonismo total, y la controlaremos tanto en una aventura con Joel (aunque sin que éste le acompañe) como en su propio pasado, donde conoceremos a su amiga Riley. Ellie aún vive en refugios controlados por los militares y Riley, aparentemente, es parte de las Luciérnagas. Ambas se encuentran tras meses sin verse e inician una nueva aventura donde viviremos (con ellas en el pasado, o en el presente, en la época que ya conocemos) secuencias de sigilo, acción, exploración y solución de puzles clavadas a las del juego original.

Left Behind solo dura un par de horas, y de ellas, como es de esperar, buena parte son cinemáticas y deambular por escenarios que se caen a cachos pero donde no se puede interactuar con nada, aparentemente laberínticos pero de una linealidad a veces muy inteligente, a veces muy ramplona. No hay peros que poner al sistema a estas alturas, como no hay pegas que ponerle a las secuencias de acción, donde persiste la abierta inferioridad de Ellie frente a los enemigos y la sensación de peligro constante y muerte inminente. En ese sentido, el extraordinario trabajo de ambientación de Naughty Dog vuelve a mediatizar este DLC: el mundo futuro a medio desmoronarse está tan bien descrito que condiciona nuestra forma de jugar, acechar y defendernos, y las mecánicas, precisas y bien diseñadas, van siempre a la par. No hay mejor elogio que ese.

Donde quizás sí se distancia *Left Beyond* del juego original es en la relación entre el jugador y su acompañante. A diferencia del instinto paternal y de protección que vertebraba el título original con Ellie y Joel, aquí tenemos una relación de igual a igual e incluso donde palpita cierta rivalidad, lo que da lugar a situaciones construidas de forma totalmente distinta, aunque solo afecten al argumento y no a la mecánica, que permanece idéntica. Y esa es un poco la moraleja de todo: diferencias cosméticas, pero todo igual. ¿Hacía falta? No. ¿Nos ha gustado? Considerablemente.

JOHN TONES

AL DETALLE

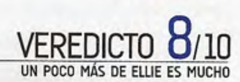
GÉNERO: Infección emocional
FORMATO: Playstation 4
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Sony CE
DESARROLLADOR: Naughty Dog
PRECIO: 14,99 €
LANZAMIENTO: 14 de febrero
JUGADORES: 1



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

A FLOR DE PIEL: Es un sencillo DLC, pero como pasa con el título principal, pocos juegos pueden medirse con él en términos emocionales y dramáticos.



VEREDICTO 8/10
UN POCO MÁS DE ELLIE ES MUCHO



Arriba: La relación entre las dos adolescentes protagonistas es, como en su momento sucedió con Ellie y Joel, la auténtica alma del juego.



Izquierda: El motor de combate es muy robusto, la verdad. Permite llevar a cabo toda clase de movimientos increíbles, en su sentido literal. Hay un montón de habilidades que se pueden subir de nivel mientras que la posibilidad de cambiar al vuelo entre personajes es una bendición del cielo.

UN RPG CLÁSICO ADAPTADO A LA ACTUALIDAD

Ys: Memories Of Celceta

Hay un montón de aspectos de *Ys: Memories Of Celceta* que están anticuados, lo que no sorprende si piensas que parte de un juego de SNES de hace 21 años. Lo que sí sorprende es la actualización que ha llevado a cabo el estudio responsable para hacerlo atractivo al jugador de hoy. Y si ha puesto tantísimos esfuerzos en *Memories Of Celceta*, solo podemos esperar que Nihon Falcom siga haciendo lo mismo con otros.

Memories, como tantos otros JRPGs, empieza con un protagonista amnésico que se despierta en una ciudad algo superpoblada si nos atenemos a la baja cantidad de casas. Empieza flojo, vale, pero tras solo una hora de juego, comienzas a darte cuenta de que hay algo más que clichés viejunos. Para empezar, el sistema de combate ha abandonado los turnos en favor del control completo. Todo lo que Adol, el prota, se encuentra puede ser tumbado o esquivado. El tío es muy hábil con la espada y tiene un montón de habilidades y talentos, como esquivas y fintas, que suben de nivel según va recuperando su memoria.

El combate gira en torno a los tres tipos de armas (punzantes, cortantes, y contundentes), y lo susceptibles que sean los enemigos a cada tipo, de modo que hay que ir alternando el jugador del equipo. Tranquilos, que Vita maneja los otros dos muy bien. Es un sistema muy satisfactorio que cobra sentido en unos pocos combates difíciles o toca curtir el lomo a alguno de los muy variados y geniales jefes de *Memories*.

Igual de disfrutable es la historia de pastiche de tarde de domingo (no es broma) y el sistema de fabricación a lo *Monster Hunter* que sirve para mejorar objetos y para forjar nuevas armas y materiales. Las misiones también son variadas y van desde la típica riña en la que hay que matar a todos los enemigos de área, hasta ordeñar vacas o tener que llevar una tienda. El diseño de mazmorras es sólido y rescata ideas y estructuras propias de los *Zelda* más clásicos.

El mayor incentivo de *Memories*, sin embargo, es el centro de su trama, el mapa del mundo de Celceta. Desde que lo empiezas, se te pide trazar el plano de zonas sin explorar y entregar el susodicho, de modo que ganas algo de dinero y desvelas nuevos recuerdos.

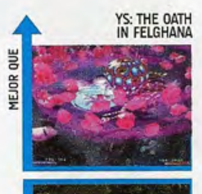
Los gráficos son mejorables y la cámara no es libre pese a que Vita tiene dos sticks analógicos, pero *Ys: Memories Of Celceta* no deja de ser una estupenda y refrescante aventura JRPG con sus buenas dosis de acción.

VEREDICTO 8/10
OTRO JUEGO FUNDAMENTAL PARA VITA

AL DETALLE
GÉNERO: R.O.L.A.Z.O.
FORMATO: PS Vita
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: NIS Europe
DESARROLLADOR: Nihon Falcom Corporation
PRECIO: 39,99 €
LANZAMIENTO: 21 de febrero
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

YS: THE OATH IN FELGHANA





CHRONO TRIGGER

PEOR QUE

MEJORADO
SUPERANDO AL ORIGINAL

ACTUALIZACIONES: El sistema de combate ha sido muy modificado - Adol mataba gente chocándose con ella, prácticamente - y los gráficos han sido rehechos en 3D con muchísimo acierto.

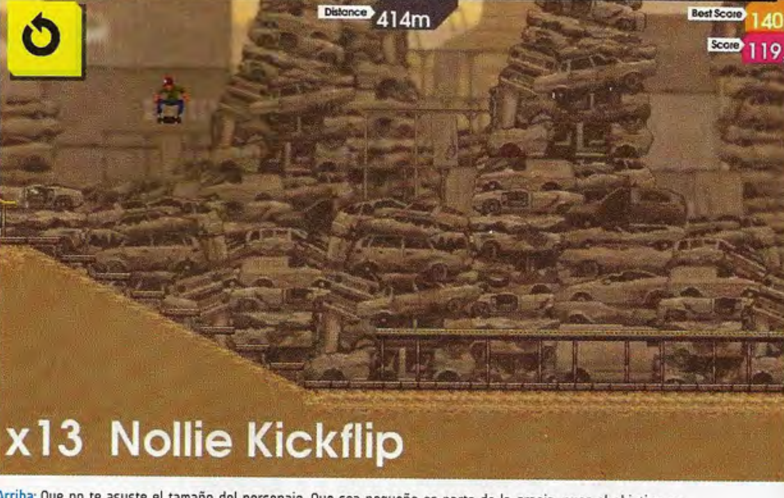


Arriba: Aunque el motor del juego es algo borrico para algunas cuestiones, el juego lo suple con lugares interesantes bien diseñados y llenos de imaginación y encanto.



EL HIJO DE CANABALT Y TONY-HAWK

OlliOlli



Arriba: Que no te asuste el tamaño del personaje. Que sea pequeño es parte de la gracia, pues el objetivo es mantenerte concentrado en la pista y en los movimientos locos que hagas.

AL DETALLE

GÉNERO: Monopatín bien
FORMATO: PS Vita
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Sony
DESARROLLADOR: Roll7
PRECIO: 7,19 €
LANZAMIENTO: Disponible
JUGADORES: 1

MEJOR QUE: RUNNER 2: FUTURE LEGEND OF RHYTHM ALIEN

PEOR QUE: CANABALT

PS Vita sería una consola imprescindible si tuviera diez juegos tan buenos, bonitos y brillantes como *OlliOlli*. Es posible que los tenga en el apartado independiente que tanto está potenciando (últimamente y para bien) Sony, pero ahora mismo solo *Tearaway* y *Gravity Rush* entrarían en esta definición si hablamos de grandes producciones. Pero no estoy aquí para seguir cavando la tumba de la portátil, sino para alabar uno de los mejores juegos de su catálogo, uno que puede mirar a la cara a 3DS sin asustarse.

Digo en el antetítulo que estamos ante un producto que mezcla ideas tanto del siempre perfecto y a punto *Canabalt*, como de los viejos juegos de skate de la saga *Tony Hawk*. No hay más que ver las capturas para darse cuenta de las similitudes estéticas con el mejor runner que existe, pero para descubrir el elemento skater hay que ir al sistema de control y puntuación, que no es difícil de entender pero sí de dominar, y mucho. Al hacer diversos giros en el aire con el stick izquierdo se marcan grinds y combos que puntúan no solo por la dificultad del movimiento sino por su perfecta ejecución final, es decir, que ya se aterrice sobre otra barra o sobre el suelo, hay que estar atento a pulsar X lo más cerca del suelo para marcarse *perfects*. Es un ejercicio de maestría y tiempo más propio de un juego de lucha pero que encaja muy bien con la propuesta de *OlliOlli*, sobre todo cuando concurren una velocidad absurda, plataformas encadenadas y con espacios medidos y unas determinadas condiciones a cumplir si es que se quieren desbloquear las fases profesionales. Llegados a este punto, parece más bien un plataformas de precisión en el que el ensayo y el error son fundamentales para avanzar y para divertirse porque, ¡hay que fastidiarse lo que engancha!. Un primo lejano de *Super Meat Boy*, vaya.

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

GRIND DIARIO: Cual *Spelunky*, el objetivo es conseguir la puntuación mundial más alta en esas 24 horas. Se puede practicar todo el tiempo del mundo, pero solo apostar una vez, así que no falles.

Repetir pantallas decenas de veces es parte de la gracia del juego, pues, aunque seguro que desesperará a más de uno, incluido al más avezado jugador, un único fallo te puede mandar al suelo y devuelta al inicio de la fase. Esto se vuelve más incisivo cuando se juega a hacer "spots", el modo de pantallas cortas para clavar los mejores combos posibles de la forma más rápida y, claro, superando siempre a tus amigos. El sistema de leaderboards podría ser un poquito mejor, pero no nos pasemos, que éste es uno de esos juegos chiquititos que se meriendan a otros más grandes y de presupuestos millonarios sin despeinarse. Solo hacen falta 10 minutos para darse cuenta de que esto es un videojuego de verdad, "de los de antes", como dirían muchos.

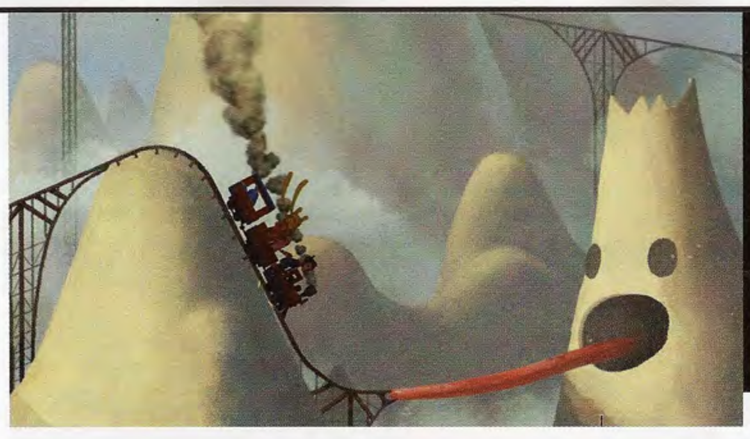
Al final, *OlliOlli* es ese juego del que no te separas nunca y que llevas siempre encima para matar el rato. Lo tienes muy visto, pero siempre es complicado volver a él porque hace falta entrenar un poquito y morir antes de clavar algo que no sea un simple Ollie. Es el *Canabalt* de Vita, pero también un poquito *Sonic* y *Super Meat Boy*. Y muy, muy divertido.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: Patinar por el borde de un camión es lo más normal que harás, pues hay de todo, incluidas figuras de Godzilla. Subirse a cosas tan raras suele formar parte de los retos necesarios para desbloquear nuevos niveles profesionales.

VEREDICTO 8/10
VITA SE PODRÍA SALVAR CON JUEGOS COMO ESTE





Arriba: La historia de Shay es quizá algo más aburrida que la de Vella, pero ambas comparten el mismo problema: el cliffhunger. Es comprensible porque se trata de una primera parte, pero les ha quedado bastante burdo.

TOTALMENTE "CASI A MEDIAS"

Broken Age - Acto I

Hay que reconocerle a Double Fine que son capaces de hacer siempre juegos únicos y con una estética que se reconoce a un kilómetro. Está claro que el estudio de Tim Schafer sabe convertir sus ideas en videojuegos, aunque no sé hasta qué punto son capaces de ejecutarlas en todo su esplendor. En este caso, ese defecto es más evidente que nunca si cabe: han dividido el título en dos porque el dinero del Kickstarter no les llegaba y han tenido que pagar la segunda parte con lo que saquen de la primera.

Las aventuras gráficas no están de moda, supuestamente, pero ahí tenemos a *The Walking Dead* petándolo y a otros juegos menores, de modo que *Broken Age* no podía llegar en mejor momento, sobre todo porque su planteamiento es tan tradicional que asusta. Por eso supongo que han decidido introducir dos historias y dos personajes, cada uno con su estilo, mundo, aventura, secundarios y diálogos delirantes marca de la casa, para así introducir algún recurso novedoso sobre algo con un espíritu tan retro como es un point & click. Hay cosas tan viejunas como el poder ofrecer una y otra vez los objetos de tu inventario a cada uno de los personajes cuando te quedas atrancado, pero también retoques en la forma de moverse por los escenarios que facilita que halles el camino cuando te pierdes. Porque hay puzles en los que no sabes cómo apañártelas, por obvios que sean luego. Como aventura gráfica, sigue el libro al pie de la letra, pero eso es lo que buscaban sus *backers*.

Lo que queda al final, para alguien que no es muy ducho en el género, es ese ingenio desbordado que presentan todos los puzles y las tramas que se crean alrededor de ellos. Tanto Vella como Shay van creciendo como personajes a una velocidad endiablada y son capaces de representar suficientes aspectos de la vida como para que cualquiera se sienta representado con sus dudas y decisiones. Double Fine son unos maestros de la narrativa, aunque recurran en sus mejores obras a un género tan ajeno a los mecanismos del videojuego, y entretienen de principio a fin. Es una lástima que éste llegue de forma tan precipitada y cuando ambos personajes empiezan a despuntar, pero es que solo hay un acto a la venta. Toca esperar hasta verano para saber el desenlace.

Fan o no de las aventuras gráficas, es difícil resistirse al encanto de este título, que vive de su historia más que de ninguna otra cosa (está en español). Lástima que se quede a medias en lo mejor.

BRUNO LOUVIERS

AL DETALLE

GÉNERO: Aventura plástica
FORMATO: PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Double Fine
DESARROLLADOR: Double Fine
PRECIO: 20,69 €
LANZAMIENTO: Acceso anticipado
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

THE CAVE





PEOR QUE

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

CLÁSICOS: No sé cuánto llamará la atención a los más noveles, pero acercarles estas píldoras de jugabilidad condensada es una muy buena idea.

VEREDICTO 7/10

QUIERO QUE EL SEGUNDO ACTO SEA REDONDO



Arriba: ¿Tanto te extraña ver a dos doncellas disfrazadas de productos del mar y escogidas por el pueblo para calmar la furia de un ser mitológico absurdo, como la tradición manda?



HASTA EL INFINITO Y ETCÉTERA

Joe Danger Infinity

Se suponía que todo había acabado para Joe. Pero aquí estamos, poco menos de un año después de que llevara a dispositivos móviles su clásico entusiasmo por partirse la crisma de la forma más acrobática posible, pero con una pequeña variante: *Joe Danger Infinity* en un sucesor mucho más digno de las primeras entregas. Esta vez nuestro héroe epónimo no solo está dispuesto a dar vueltas de campana cabalgando su mítica motocicleta, sino que está preparado para pilotar una literal caja de juguetes: planeadores o patos gigantes son solo algunos de los nuevos corceles acrobáticos de este demonio de la cabriola.

Encontramos claros ecos del clásico *Micro Machines* aquí. Comienzas el juego esquivando objetos que obstaculizan el paso por la cocina, para ir abriéndote paso por toda la casa. Muchas veces lamentarás que en Hello Games hayan puesto tanto empeño en cuidar los detalles decorativos de los escenarios y que estos estén tan inteligentemente diseñados, ya que pasarás frente a ellos a una velocidad absolutamente absurda. Pasan miles de cosa a toda velocidad en la pantalla y te pasarás cada circuito dando golpecitos y restregones a la pantalla táctil sin apenas tiempo para la pausa.

La competición es el alma de Joe Danger y esta iteración móvil es la más competitiva de la serie. No incluye nada que se parezca remotamente a la increíble carrera contra fantasmas que convirtió a la primera secuela en el mejor juego de la serie, pero tiene todos los ingredientes para que la competición con los amigos a base de tablas de puntuaciones sea uno de sus mayores alicientes.

Pero eso también lleva a un peligro muy claro que se pronuncia según el juego avanza, sobre todo si, como nosotros, piensas que el contenido de pago para obtener ventajas en un juego no es una decisión del diseño del todo correcta. *Infinity* ofrece una serie de items, personajes y vehículos que se pueden canjear por dinero del juego solo obtenible después de muchas horas con él, pero también debloqueables a cambio de dinero real, proporcionando a quienes paguen una ventaja estratégica.

Aún así, no deja de ser un detalle inevitable en los tiempos que corren y fácil de perdonar debido a las estupendas virtudes del juego. Este *Infinity* es, después de todo, otra entrega digna de la franquicia, cuidadosamente construida a base de niveles impresionantes, con fases de bonus que incluyen un *whack-a-mole* a doscientos por hora y todo tipo de desafíos impredecibles. *Joe Danger Infinity* tiene una vida casi infinita gracias a su robusta mecánica, desborda la personalidad habitual y destaca por su estupendo diseño. Aunque Hello Games deje atrás la franquicia, éste es para Joe un salto más allá del infinito.

VEREDICTO 8/10
OTRA ESPECTACULAR ACTUACIÓN DEL VIEJO JOE

DETALLES
PLATAFORMA: iOS
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Hello Games
DESARROLLADOR: Hello Games
PRECIO: 0,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

Abajo: El diseño del sonido es el habitual en la serie. Definirlo como «intrusivo» es quedarse corto. Un consejo gratis: no juegues a *Infinity* en el bus y sin cascos.



MEJORADO
SUPERANDO EL ORIGINAL
TOY STORY: Más allá de ser un simple port, *Joe Danger Infinity* está construido desde su base para dispositivos móviles. Niveles, desafíos y trucos se han diseñado con la pantalla táctil en mente.

MEJOR QUE — JOE DANGER TOUCH



PEOR QUE — JOE DANGER 2 THE MOVIE





Arriba: Los personajes desbloqueables están divididos en categorías, y el juego te anima a conseguirlos todos para activar un piloto especial. Aún así, se necesita invertir mucho tiempo (o tener el bolsillo muy saneado) para ello.

PIEDRA, PAPEL, KAMEHAMEHA

DBZ: BATTLE OF Z

AL DETALLE

GÉNERO: Ese capítulo de Freezer
PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PS3
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Artdink
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ON-LINE: SÍ

MEJOR QUE


DRAGON BALL Z BURST LIMIT

PEOR QUE


DRAGON BALL SUPER GOKUDEN TOTSUGEKI HEN



Arriba: El enfrentamiento con los supermonos saiyan debería ser épico, pero es plomizo. Esquiva y zurra. **Debajo:** ¿Uno contra uno? ¡Qué va! Fuera de campo hay tres guerreros Z y varias fuerzas de Freezer partiéndose el alma. Lo malo es cuando no te enteras de si van a por ti o no.



¿Qué necesita un juego de *Dragon Ball Z*? ¿Personajes, fidelidad a la serie? ¿O simplemente ser un buen juego?

Yo diría que la respuesta es esa última. Dragon Ball dejó en tiempos de los 16-bit un par de títulos disfrutables (los *Super Gokuden* y el *Saiyajin Densetsu*, dos rolazos menores que no temieron experimentar con la mecánica o darle vidilla al manga más allá de los combates), pero pronto se derivó todo al lucrativo -por entonces-, reino de los versus. Un género que aplastó cualquier atisbo de brillantez en años posteriores, con la saga sumida en los *Budokai* de PlayStation 2, que ofrecían un combate mediocre pero vistosito, y hasta al último mono de los OVA.

Por eso, en parte, el esfuerzo de Studio Artdink de hacer algo distinto en este *Battle of Z* me parece encomiable: los juegos de *Dragon Ball* y, aunque *Battle* se quedé cortísimo en términos de calidad y ejecución, al menos ha intentado variar la mecánica. Su espíritu contraviene una de las premisas de la serie para plantear batallas muy movidas de hasta cuatro personajes, con roles predefinidos que van desde el cuerpo a cuerpo hasta el apoyo (ajá: tanque, DPS, curador... Las convenciones de los MMO a piñón). La cosa consiste en volar, fijar blanco y liarse a galletas, ora acompañado por la peor IA que he visto en años (tanto aliados como enemigos, que a veces salen corriendo y no hacen nada más, convirtiendo la épica saiyajin en un sketch de Benny Hill), o bien en un más entretenido modo cooperativo. La idea, una mezcla entre matamarcianos, el *Bastard* de SNES y los *Gundam* de PSP y PS2 Artdink -despojados de casi todos sus elementos de rolazo y configuración, pero calcados en lo demás- resulta curiosa, pero terriblemente limitada, incluso aunque funcionase bien. Todo se limita a ejecutar la acción correcta en el momento preciso, a elegir entre ataque a distancia, tollina, guardia y alguno de nuestros ataques especiales (y luego rezar porque algo conecte, que ésa es otra). Un combate austero, sin variedad, donde ni siquiera se presta atención a la fidelidad (pelear contra Raditz con Krilín por defecto, por ejemplo: y es solo la segunda misión).

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

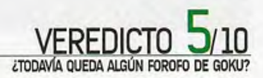
COMBATE AÉREO: Curiosamente, este es uno de los pocos juegos en los que seleccionar enemigos en combate 3D resulta fácil. La función de marcado funciona de maravilla, esencial para surcar los cielos.

A su favor tiene contenido (en cuanto a misiones, objetos y mandangas varias, porque en personajes cae en la repetición de Gokus y demás que da gusto) y un cierto placer en encadenar combos entre varios jugadores (con la IA aliada, sucede muy poco: es ese momento de Gohan petrificado de miedo contra Nappa, todo el rato). En todo lo demás, incluida una presentación como de remake HD de PS2, se desploma, especialmente al someter al jugador a combates estirados como chicle o misiones-peñazo insufribles. Si he citado *Gokuden* y *Densetsu* antes que *Butouden*, es porque Namco debería pensar en hacer un buen juego de Goku, aunque sea por turnos. La lucha ya no sirve.

JAVI SÁNCHEZ



Arriba: ¡Ataque sincronizado! Dos o más personajes consiguen golpear a la vez a un enemigo para pegarle la del pulpo. Recuerda a una pelea de puerta de discoteca a las 4 AM. En esto, y en los momentos en los que tus personajes golpean al aire como si estuvieran borrachos como cubas.



¿TODAVÍA QUEDA ALGÚN FOROFO DE GOKU?

¿UN CLÁSICO A RECUPERAR?

Fable Anniversary

La saga *Fable* fue el principio del fin de Molyneux. Quiero decir, el tío ya llevaba años exagerando, pero con *Dungeon Keeper* o *Syndicate* en la memoria reciente, se lo permitíamos todo, porque tal vez tuviese razón. Hasta que llegó *Project Ego*, anunciado como rolazo desmesurado en tiempos de BioWare, y que Microsoft se agenció para darle más contenido propio a su primera Xbox. El resultado fue *Fable*, un título simpático de acción y aventura, que no inventaba nada, se hallaba totalmente constreñido en sus niveles y tenía pantallas de carga cada 30 pasos. Mal asunto cuando te fijas en *Zelda*.

Con *Fable* empezó la rontificación de los juegos de rol: a hacer puñetas las características y habilidades (reducidas a tres en los atributos, algo que copiaría *Skyrim* en su rendición al mainstream), aunque a cambio introdujo un interesante sistema de experiencia dependiendo de nuestra habilidad en combate que, sí, perdura en muchísimos títulos actuales, aunque fuese un remedo de los puntos de estilo con los que se premiaba la plástica en *Devil May Cry*.

Fable era un juego deshilachado, interrumpido, abrupto, repleto de detalles pero falto de cohesión: un batiburrillo de ideas y mecánicas sin nada que los uniese en un blando viaje del héroe telegrafiado. *Lost Chapters*, su expansión/versión para PC, introdujo más escenarios y enemigos, solventando algunas de sus carencias, y ésa es la versión que nos llega hoy en la fiebre del remake HD. Ya sin Molyneux, el juego se ha reconvertido a Unreal Engine 3, ajustando un poco sus mayores defectos (esa interfaz que tenía) pero, ay, sin atreverse a modificar su estructura de caminitos. Aunque parezca mentira, *anniversary* se las apaña para tontificar aún más el original, con auras de colores para mostrar nuestras elecciones morales en todo momento, y una app compañera de smartglass que es como jugar con Gamefaqs abierto, donde se nos señala prácticamente todo.

Tampoco es que el conjunto sea negativo: a Fable aún le quedaba mucho para echarse a perder, y su estética y humor ingenuos fueron un esfuerzo de separarse del malotismo imperante de los Kratos existentes y los Marcus Phoenix por venir. *Fable* era eso, una fábula para niños, y *Anniversary* no llega más allá. Ha envejecido bastante, y tiene serios rivales en los catálogos actuales. La conversión, que añade cuatro cositas a la fórmula -incluyendo guiños a las promesas locas de Molyneux- es impecable, salvo en las ubicuas cargas, y recomendable para los muy, pero que muy fans de la saga que se subieran al carro en 360. Más allá de eso, el vacío. Tal vez el tedio a las pocas horas.

JAVI SÁNCHEZ

DETALLES

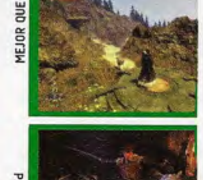
GÉNERO: Molyneux con gotelé
PLATAFORMA: Xbox 360
PAÍS: Inglaterra
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: Lionhead
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No



Arriba: La conversión a HD es impecable, aunque no entendemos para qué tomarse el curro de modelar y meter texturas y efectos chachis a todo y dejar la estructura intacta. Fable nunca fue precisamente modélico.

MEJOR QUE

FABLE III



PEOR QUE

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

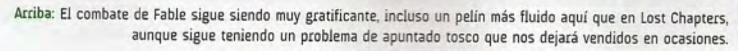
DÉJAME RESPIRAR: Si el Fable original necesitaba alguna alteración era en su diseño de niveles, pasillistas hasta la extenuación, que jugaban a ilusionar que eran abiertos. Pero todo sigue igual que en tiempos de la verdinegra.

VEREDICTO 6/10

LA ZOOEY DESCHANEL DE LOS JUEGOS DE ROL







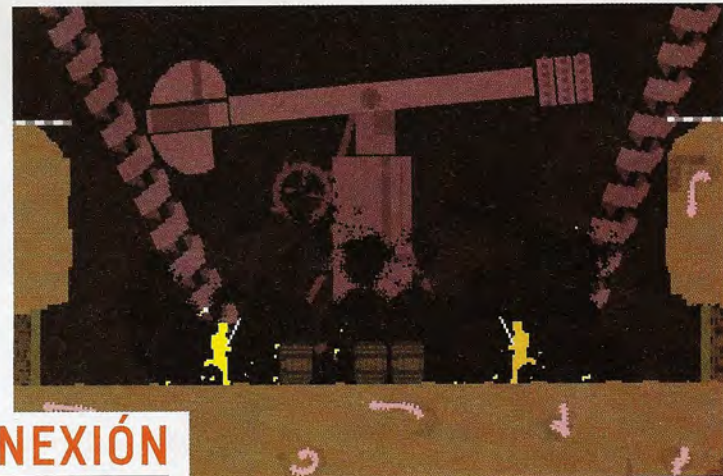
Arriba: El combate de Fable sigue siendo muy gratificante, incluso un pelín más fluido aquí que en Lost Chapters, aunque sigue teniendo un problema de apuntado tosco que nos dejará vendidos en ocasiones.

BIENVENIDOS AL ESGRIMA EXTREMO

Nidhogg



Arriba: Las partidas que más y mejor recordarás de *Nidhogg* son las que juegues en multi local. Ambos rivales pueden compartir un teclado y llorarás acordándote del Amstrad de tu primo.



DETALLES

PLATAFORMA: PC
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Messhof
DESARROLLADOR: In-house
PRECIO: 11,19 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1-2

No somos capaces de recordar la última vez que probamos un arcade de acción de una simplicidad tan extrema en su mecánica (por no hablar del propio aspecto gráfico del juego, compañero perfecto para un esquema de controles de seis puñeteras teclas, cuatro de ellas de movimiento), pero capaz de exhibir semejante profundidad de juego. *Nidhogg* funciona de la siguiente manera: esquema de cursores para moverse, una tecla de salto y otra de ataque. El cursor también pone la espada a tres alturas y es posible lanzar el arma como si fuera un proyectil. Es relativamente sencillo desarmar al oponente (y que te desarmen, cuidado ahí) y se puede pelear a puñetazos. Recomendamos encarecidamente afrontar ese choque contra un enemigo desarmado.

Partiendo de tan tremenda simplicidad de manejo se desencadena un juego adictivo e infinito, en el que un combate puede durar segundos (no hay barra de energía, aquí los floretes siempre atraviesan de lleno) u horas, dependiendo de la habilidad de los espadachines. La brillante idea de las tres alturas de ataque que otorga al combate una profundidad en la que no está permitido el más mínimo despiste, y donde (lo sentimos, fans de los juegos-paseo) todo queda en manos de la habilidad de los jugadores.

La mecánica del título, brillante y precisa como el filo de una espada de píxeles, recibe el mejor de los envoltorios: unos gráficos pixelados, de colores planos y sin detalle, en un mundo agresivo, surreal e indescifrable, estructurado en pasillos por los que corretean los personajes para (espóiler, pero no mucho) llegar a convertirse en triunfante comida para gusanos gigantes. El juego solo adolece de cierta escasez de escenarios (todos ellos gloriosos), que además solo se pueden visitar en su integridad en el modo para dos jugadores, con lo que el de un jugador queda definitivamente identificado como un lujoso tutorial para ir calentando los dedos.

Que nadie se extrañe: la auténtica grandeza de *Nidhogg* está en la competición entre humanos. La IA robótica del modo para un jugador da para un rato, pero no tiene ni punto de comparación con enfrentarse a un igual en multi local (el multijugador online, si consigues llevarlo a cabo, adolece de un lag que lo hace impracticable). La competición a codazos, exabruptos e insultos, con un solo teclado, proporciona la dosis precisa de nostalgia y marrullería que redondea un juego inteligente y lleno de agradabilísimas sorpresas.

JOHN TONES

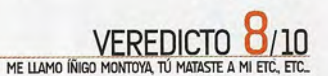
SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

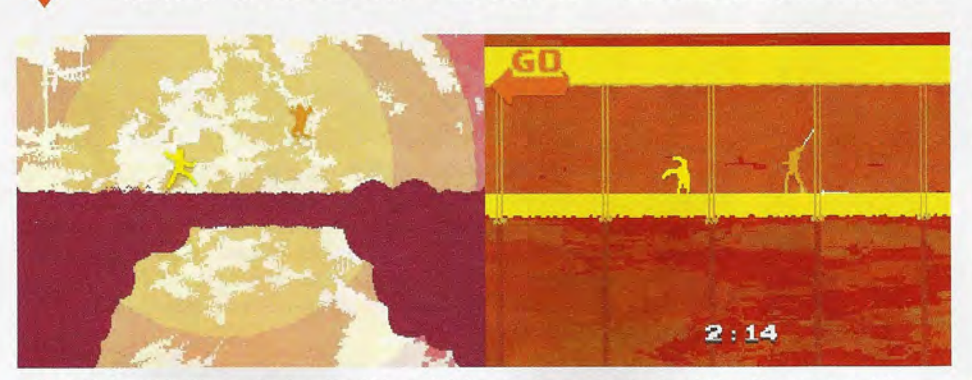
MULTI POR EL MUNDO: Encontrar a alguien con quien disputar unos sablazos en *Nidhogg* es muy complicado, rara vez vemos a más de un par de personas buscando rivales online.

MEJOR QUE — RED STEEL

PEOR QUE — BUSHIDO BLADE



ME LLAMO ÍÑIGO MONTOYA, TÚ MATASTE A MI ETC, ETC...

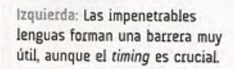


Arriba: El triunfo total de *Nidhogg* está en la estética del juego, pixelada y, aún así, muy realista (gracias a las increíbles animaciones de los combatientes). Por desgracia solo hay cuatro escenarios para elegir. ¿Quizás un DLC? ¿Una secuelaza?





Izquierda: Los helicópteros se pueden usar para mover a Om Nom, el caramelo y el madero a través del nivel.



Izquierda: Las impenetrables lenguas forman una barrera muy útil, aunque el *timing* es crucial.





CUANDO EL HAMBRE APREMIA

Cut The Rope 2

Om Nom está de vuelta y con hambrecita. Si esta frase no tiene sentido para ti, querido lector, es que en 2010 aún no tenías un smartphone para jugar a *Cut The Rope*. Si eres fan de los juegos adictivos para móvil que no son *Candy Crush Saga* [relincho de caballo], juégalo. Corre. Si ya lo has hecho, solo podemos decirte que *Cut the Rope 2* es exactamente igual, para bien y para mal.

Om Nom es una criatura que necesita alimentarse desesperadamente con caramelos que siempre están fuera de su alcance y suspendidos por cuerdas. Tu trabajo es cortar esas cuerdas para que la comida caiga en la boca del bicho.

No necesitas un título en física para disfrutar los tejemanejes de este juego, afortunadamente, solo algo de habilidad y velocidad para cortar cuerdas y mover objetos. Y te va a costar porque, muchas veces, cortar una cuerda lanzará el caramelo a la otra punta de la pantalla y hará que la criatura ponga carita triste. Y eso no es algo que quieras ver.

La simplísima idea, que también da nombre al juego, rara vez falla, por lo que la culpa de que el puzle no termine como tú habías previsto es simplemente tuya y de tus limitaciones para recordar esas nociones que te explicaron en Barrio Sésamo. El único problema, uno menor, del juego es que a veces puedes resetear el nivel al intentar hacer un combo de cortes, y eso fastidia. Maldito moco verde, no pongas esa cara, la culpa es de tus diseñadores.

Sobre las novedades: hay bloques azules que se multiplican al tacto, ranas rojas cuyas lenguas no dejan pasar nada y bombas explosivas que añaden una nueva dimensión al juego. Una no demasiado tridimensional, pero una.

Las nuevas misiones también son bien recibidas. Sus objetivos son básicos: consigue cierto número de puntos, conseguir solo dos de las tres estrellas o completar el nivel sin usar una acción que parece fundamental para ello. Las misiones te fuerzan, pues, a repensar una pantalla, resultando en una experiencia más satisfactoria.

El sonido y los gráficos son muy infantiles y de dibujo animado, claro, pero encaja perfectamente con un juego de un moco verde que tiene hambre. El diseño de Om Nom es, al final, lo que da encanto, identidad y ventas a *Cut the Rope 2*.

Sin embargo, si un niño, o cualquiera sin experiencia en microtransacciones, anda jugándolo, que tenga cuidado porque puede salir caro. No son fundamentales, por suerte, a menos que seas un manta y malgastes los globos y pistas gratis.

En general, es un juego divertido que ha mejorado lo establecido por su predecesor siendo muy continuista en estética y diseño de puzles. No es como si necesitara nada más para vender más que un indie original e inteligente. Sigh.

MEJORADO

SUPERANDO AL ORIGINAL

MISSION CONTROL: Tener dos objetivos diferentes alarga el juego y altera tu aproximación.
NUEVAS CARAS: Añadir nuevos personajes como la bomba te da más opciones de ganar que nunca.

AL DETALLE

FORMATO: iOS
ORIGEN: Rusia
COMPAÑÍA: Zeptolab
DESARROLLADOR: Zeptolab
PRECIO: 0,89 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO



CUT THE ROPE

PEOR QUE



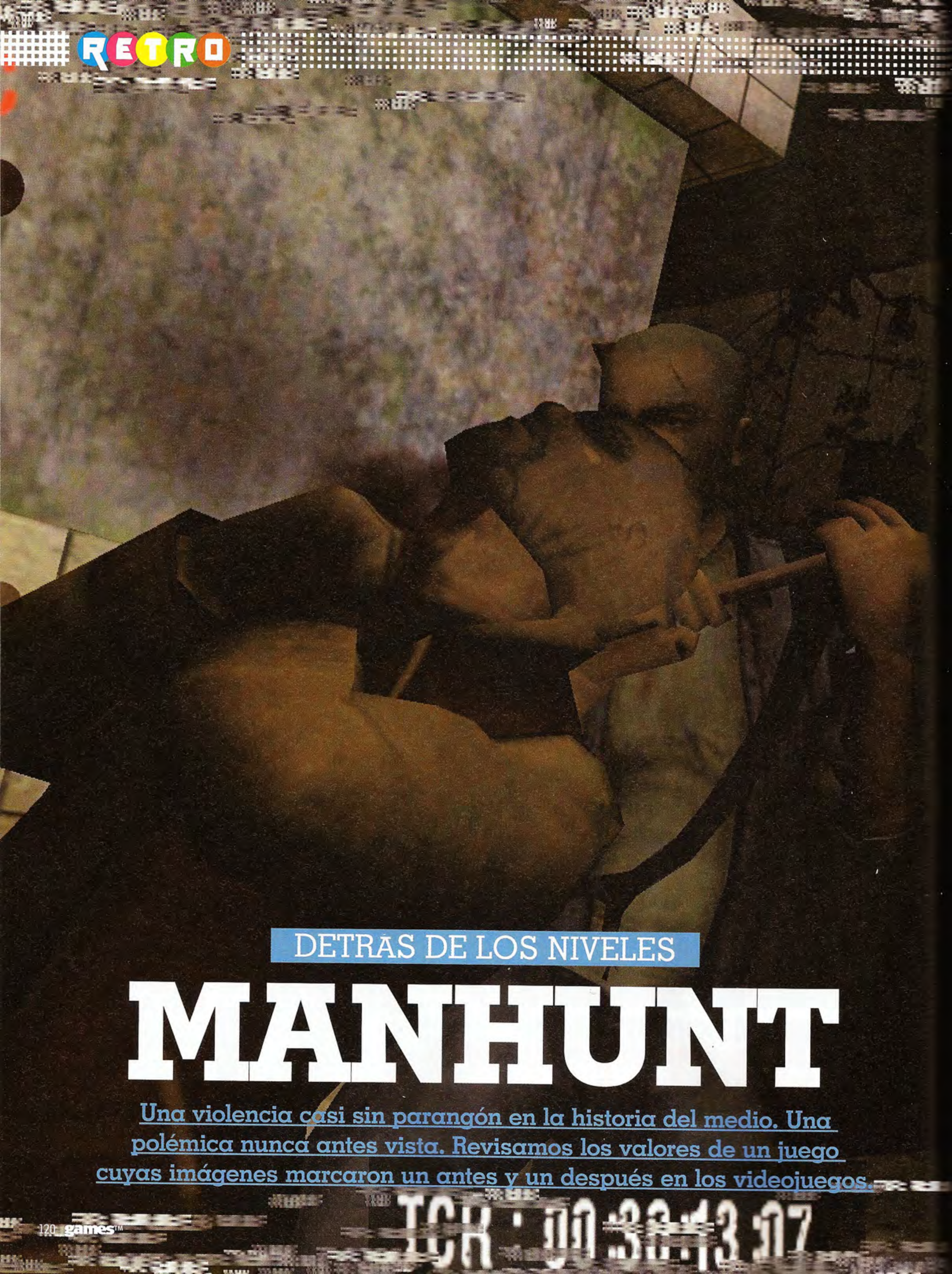
ANGRY BIRDS STAR WARS

VEREDICTO 7/10
TUS PADRES LO DISFRUTARÁN MÁS QUE TÚ

RETRO

NO. 20

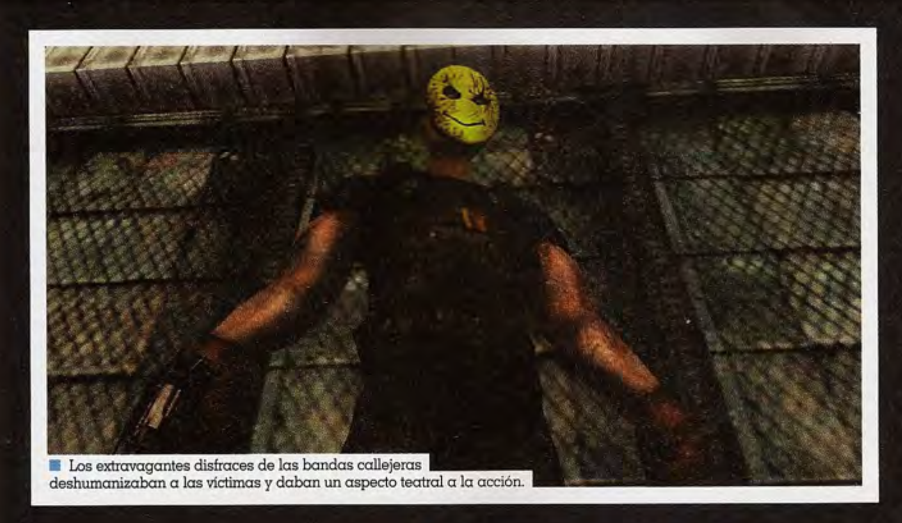




DETRÁS DE LOS NIVELES

MANHUNT

Una violencia casi sin parangón en la historia del medio. Una polémica nunca antes vista. Revisamos los valores de un juego cuyas imágenes marcaron un antes y un después en los videojuegos.


Los extravagantes disfraces de las bandas callejeras deshumanizaban a las víctimas y daban un aspecto teatral a la acción.



Lanzamiento: 2003
Plataforma: PC, PS2, Xbox
Compañía: Rockstar
Desarrollador:
Rockstar North
Equipo clave:
Navid Khonsari (director),
Alan Davidson (guionista),
James Worrall (guionista),
Leslie Benzies (productor),
Aaron Garbut (arte)

ROCKSTAR SIEMPRE HA disfrutado recreándose en su fama de chicos malos de la industria. O estrellas del rock, como desafiantemente clama su propio nombre. Pero, aunque desde fuera, para los Jack Thompsons de turno Rockstar no sea más que una maraña de degenerados que disfrutan lanzando al mercado una cantidad indecente de apologías del maltrato a las mujeres y la conducción temeraria, panfletos a favor de la violencia gratuita y el consumo de drogas, lo cierto es que Rocktar tiene un discurso. Uno zafio, obvio y poco sutil, como lo son los juegos que han dado fama a la compañía de Sam y Dan Houser, pero indiscutible, legítimo y, sobre todo, coherente: no son violentos ni inmorales los juegos que hace Rockstar. Lo es la sociedad que lo inspira. Así sucede, cómo no, en su obra magna, la epopeya de delincuencia tronada *GTA*, lo es su transposición de las miserias humanas a la mitología del western, *Red Dead Redemption*, y lo son también juegos de menor éxito masivo como sus apadrinados *State of Emergency* o *Max Payne* o este *Manhunt*, quizás el sondeo más abstracto que ha realizado Rockstar de nuestras miserias.

Para ello, *Manhunt* establece una mecánica muy perversa, propia de los juegos de sigilo. Pero en vez de ponerla al servicio de la infiltración táctica, sitúa el acento en el puro y duro asesinato sigiloso. El jugador interpreta a Cash, un asesino a sueldo condenado a muerte que se ve repentinamente puesto en libertad y obligado a protagonizar un sórdido *reality-show* en el que será cazado por bandas de asesinos con distintos aspectos y características. Se le exige al jugador que, como Cash, afine su habilidad reventando cuellos, asfixiando matones y atravesando hígados. Como única recompensa obtendrá, precisamente, la contemplación con todo lujo de detalles de sus propios crímenes. Independientemente de lo altovoltaico de las imágenes de muerte cruda en callejones y casas abandonadas, es la aberrante amoralidad del juego la que generó toda la polémica que rodeó a su lanzamiento.

Sin embargo, y por mucho que nos repateen las cazas de brujas, está claro que en Rockstar no son víctimas de nadie, y aunque el ataque que *Manhunt* recibió de los medios fue desproporcionado, lo cierto es que durante su desarrollo, el equipo escocés estudió cómo hacer el juego lo más incómodo y molesto posible. Unas de las ausencias más llamativas del montaje final del juego es la de una de las bandas a las que se enfrenta Cash, los Camheads, matones de traje, armados con bates con pinchos y tuberías, que en vez de cabezas tienen cámaras de vídeo. No se sabe si esas cabezas son máscaras o si esta banda solo acepta entre sus filas a engendros con sistemas de grabación analógica implantados sobre los hombros, pero está claro que fue una buena decisión eliminarlos del montaje, ya que malogra el viscoso hálito de sucia realidad que baña el juego. Otra banda eliminada en la versión primigenia del juego es la de los Clowns, se cree que por ser excesivamente parecidos a los Smilies, que acabaron convirtiéndose en protagonistas de algunas de las imágenes más surrealitas y macabras del juego. Los Clowns compartían, en una primera biografía que se difundió del grupo, detalles que recordaban al popular John Wayne Gacy, el psychokiller que asesinaba jovencitos y también a los niños disfrazado de payaso.

NO SON VIOLENTOS LOS JUEGOS DE ROCKSTAR, SINO LO QUE LOS INSPIRA

Este último es solo uno de los muchos detalles que ligan *Manhunt* con la época de la que forma parte (si hay un juego hijo del lado más macabro de su época, es éste). Hay muchos otros, algunos sin mayor importancia que el inocente guiño pop (el nivel "Kill the Rabbit" parece

>. EVOLUCIÓN JUGABLE

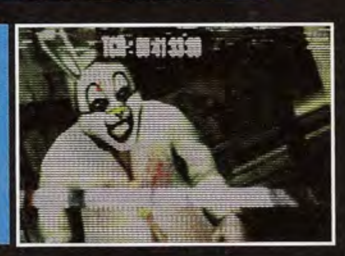
GTA III > State of Emergency > Manhunt



La saga *Grand Theft Auto*, con su giro jugable en la tercera entrega, mostró a Rockstar un violento camino a seguir.



Rockstar se encargó de la distribución de títulos tan violentos como *State of Emergency* o *Max Payne*.



MANHUNT 2: LA MASACRE CONTINÚA

EN 2007, Rockstar lanzó la inevitable secuela de *Manhunt*, cuando la polémica que vinculaba a su precedente con un crimen real no se había disipado del todo. Las precauciones de Rockstar fueron muy superiores en este caso: la sordidez ambiental era algo menos rotunda, y el juego encontraba justificación en un argumento algo más elaborado, una historia de control mental y psicópatas escapados del manicomio que funcionaban como una curiosa reflexión sobre las convenciones de los videojuegos. La versión que más comentarios previos despertó fue la de Wii, debido a las morbosas aplicaciones que el sensor de movimiento de la consola podía tener en las ejecuciones. Sin embargo, el juego recibió calificaciones por edades demasiado restrictivas y Rockstar se vio obligada a lanzar una versión censurada y con las ejecuciones suavizadas.





QUÉ DIJE-RON...



Un juego que sabe recompensar la paciencia del jugador. Y lo hace con perturbadoras y dramáticas imágenes de ultraviolencia.

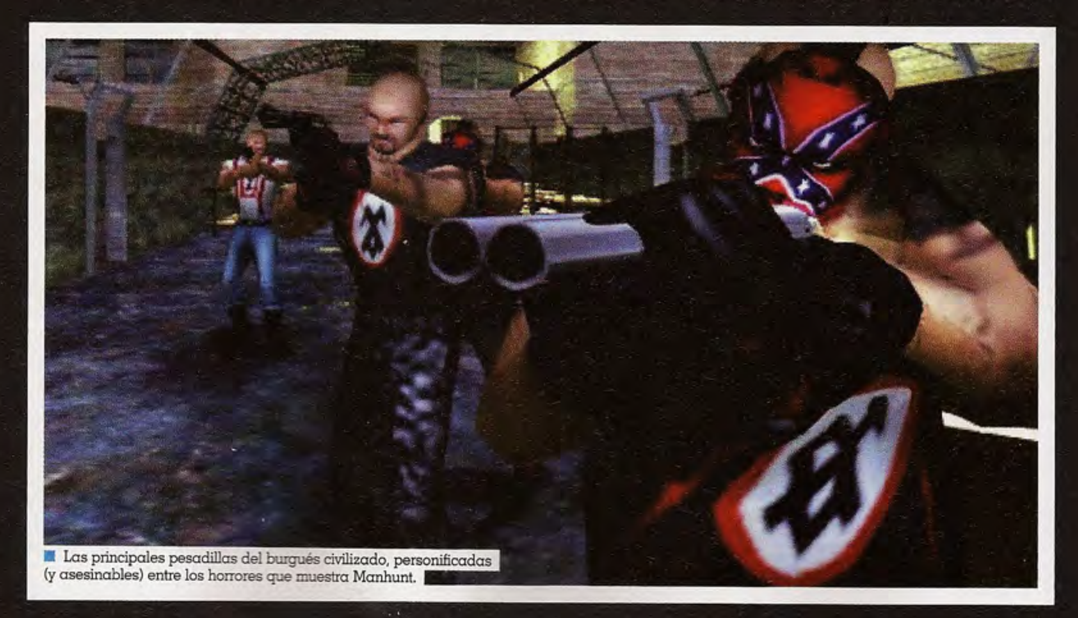
games™
Número 132, 2003



sacar su título del soniquete «Kiw da wabbit» que entonaba Elmer Fudd al ritmo de *La Cabalgata de las Walkirias* de Wagner en el clásico corto *What's Opera, doc?*). Otras referencias, en cambio, son más significativas: uno de los niveles está ambientado íntegramente en un centro comercial, al igual que el primer borrador de guión de la película *Perseguido*, cuando iba a ser un proyecto dirigido por George Pan Cosmatos (una película que de hecho, como el libro de Richard Bachman / Stephen King en el que se inspira, tiene más de una similitud con *Manhunt*, aunque con una ambientación más futurista).

SIN EMBARGO, DONDE Manhunt se muestra como una auténtica hija de su época es con su rotundo acabado visual, que sufrió pocas transformaciones desde su concepción primaria. Los momentos más impactantes del juego son las ejecuciones de los enemigos, pequeñas cinemáticas más sangrientas y grotescas según el tiempo que el jugador sea capaz de aguantar el acecho bajo el morro de los enemigos. En principio se plantearon como tomadas con cámaras de seguridad, pero pronto cambiaron a escenas más propias de vídeo doméstico, con el ingenioso añadido de un código de tiempo casi de vídeo profesional en la zona inferior de la pantalla, así como efectos de *tracking* y saltos de imagen. *Manhunt* construyó para su estética algo que desde la propia Rockstar llamaron «voeurismo del mercado de masas» y que resume a la perfección todo aquello de lo que el estudio quería hablar: cómo se ha comercializado una contemplación perversa y morbosa del sufrimiento humano.

Por supuesto, las grabaciones llevadas a cabo por el villano del juego (y continua voz en el oído del jugador), Lionel Starkweather, son ficticias, pero hunden sus raíces en películas como *La Escalera de Jacob*, *Marathon Man* y, sobre todo, la mitología construida en el imaginario colectivo acerca de las inexistentes *snuff movies* (inexistentes en una forma tan dramática, se entiende; que quien quiera puede encontrar *snuff movies mainstream* cada vez que encienda las noticias de televisión). Para ello, Rockstar redondeó la extraordinaria textura gráfica y atmósfera sórdida del juego con la construcción de una web, situada en valiant-ent.tv, que servía como promoción de las películas de Starkweather, en absoluta sintonía con la estética del juego y que muchos confundieron en su momento (bendita inocencia audiovisual

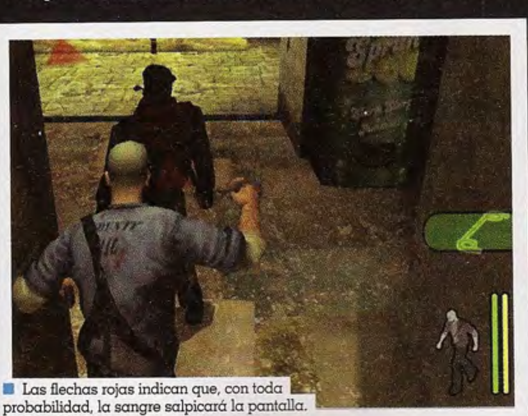


Las principales pesadillas del burgués civilizado, personificadas (y asesinables) entre los horrores que muestra Manhunt.


Mientras cometes los crímenes tendrás la voz de Starkweather (Brian Cox, el Hannibal Lecter original) susurrándote insultos al oído.

de principios de siglo) con una web que comercializaba auténtico cine *snuff*. Hoy la web está tomada por los fans del juego, aloja el piloto de una frustrada webserie de *Manhunt*, una cancelada petición para que Rockstar arranque un *Manhunt 3* que no llegó a ninguna parte y, por supuesto, la web original de Valiant Enterprises tal y como fue concebida originariamente.

MANHUNT NO ES un juego perfecto. La injusta polémica que rodeó a su lanzamiento, multiplicada con la secuela, impidió quizás que prensa y público se centraran en los detalles jugables. *Manhunt* funciona como juego de sigilo cuando encuentra el equilibrio en su mecánica, pero su credibilidad, importante para que nos envuelva su atmósfera, se rompe cuando falla la IA de los enemigos, que es a menudo. Todos entendemos las convenciones del género que hacen que en *Metal Gear Solid*, el héroe oculto en una caja de cartón móvil no pueda ser descubierto. Pero la facilidad con la que los matones de *Manhunt* se olvidan de que hace unos segundos han descubierto y perseguido a un peligroso enemigo para volver a entrar en un estado de relajación con el que es fácil acecharlos, se carga parte del meticuloso trabajo de ambientación de Rockstar. Del mismo modo, la chapucera gestión de la cámara y el definitivamente fallido sistema de combate cuerpo a cuerpo alejan al juego de la perfección, aunque en algunos momentos (como sucedía con uno de los alumnos mas aventajados de *Manhunt*, *Condemned* y su secuela), la confusión y desconcierto que su torpeza mecánica genera en el jugador funcionan en su favor.


Las flechas rojas indican que, con toda probabilidad, la sangre salpicará la pantalla.

Y con todo, *Manhunt* es un hito en su faceta de plasmar la violencia audiovisual y, sobre todo, en su uso interactivo para enviar un mensaje al espectador, uno en el que no queda excesivamente bien parado. Es posible que su grado de amoralidad y explicitud gráfica rompieran los límites de la permisividad de los vigilantes morales de la época, pero lo cierto es que la peligrosidad de los sangrientos acontecimientos ficticios que narra *Manhunt* se quedan en nada al lado de los escalofriantes mensajes políticos de un Modern Warfare cualquiera. Pero claro, aquí estamos hablando de los abismos del alma humana. Y no hay nada más inquietante y oscuro que eso.

JOHN TONES

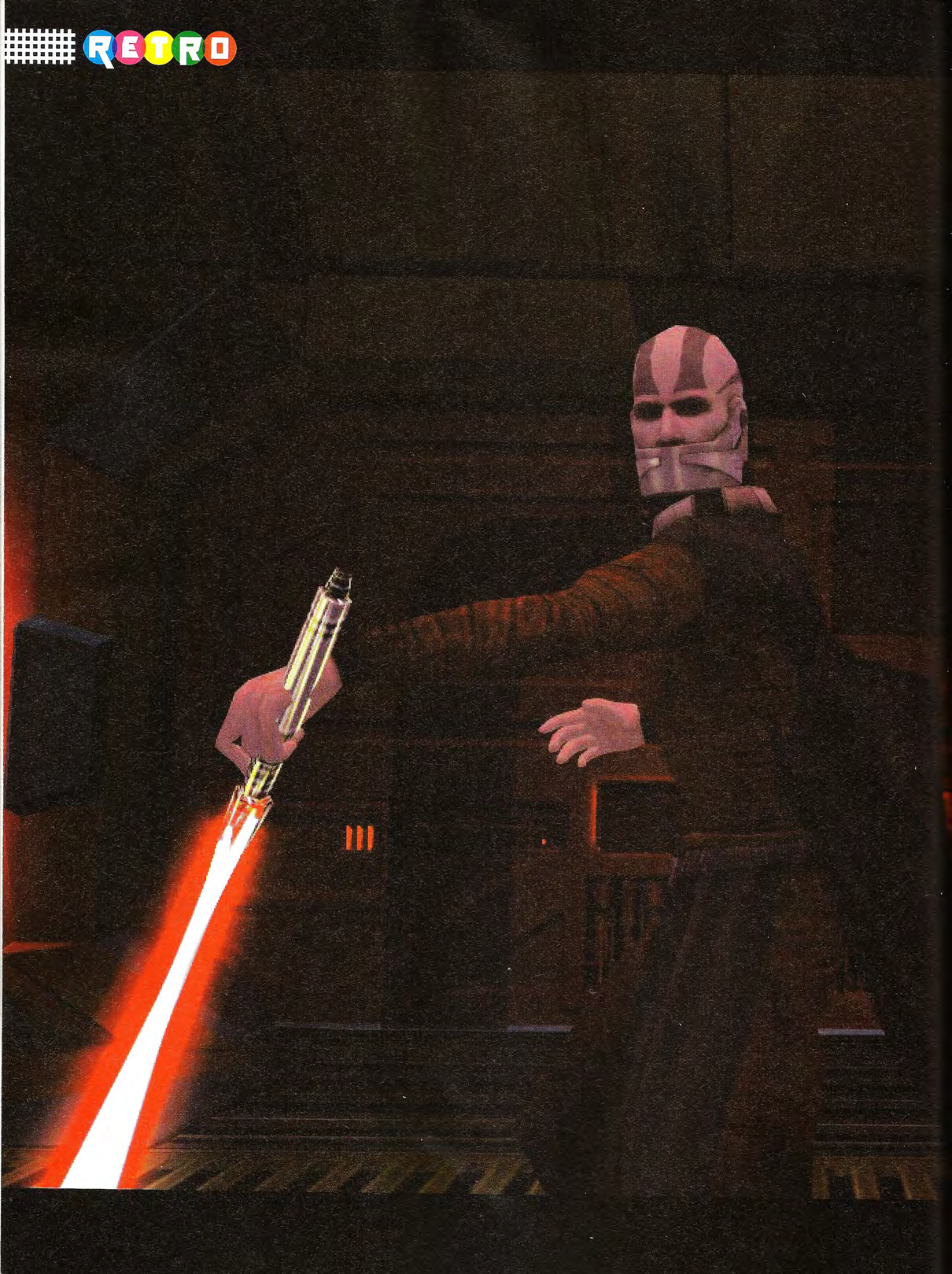
POR QUÉ TANTO ODIO

Con *GTA III* y *Vice City* ya en el mercado, Rockstar conocía los dividendos que una buena polémica podía proporcionar en términos de publicidad gratuita. Sin embargo, la violencia del juego despertó controversia incluso dentro de Rockstar, donde llegó a haber discusiones entre los empleados por su total ausencia de elipsis.

La auténtica polémica estalló, como siempre en estos casos, cuando los medios fueron capaces de vincular un asesinato real con el juego. Stefan Pakeerah, de 14 años, fue brutalmente asesinado por su amigo de 16, Warren Leblanc, en Leicestershire, Inglaterra, en julio de 2004. Entre las pertenencias de Leblanc había una copia de *Manhunt*. El infecto abogado anti-videojuegos Jack Thompson fue contratado para llevar la denuncia que la familia Pakeerah puso a Rockstar y algunas tiendas británicas retiraron el juego de sus estanterías. El mismo día que Thompson era contratado, con el sentido de la oportunidad propio del Pato Lucas que siempre ha caracterizado al leguleyo, la policía hacía público que el posible móvil del asesinato había sido un robo relacionado con drogas y que donde *Manhunt* había sido encontrado era en la habitación de la víctima.









STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC PC/Xbox [BioWare] 2003

■ MUCHOS JUEGOS de *Star Wars* han intentado emular las tribulaciones de la conversión en Caballero Jedi, pero ninguno ha encapsulado su espíritu de forma tan compleja y provechosa como BioWare. El villano Darth Malak hace justicia a ese esfuerzo, con un comportamiento arrogante que acabará llevándole a la destrucción, y la confrontación final, donde el Sith se enfrenta con el que fue su maestro es un momento inolvidable, de considerable intensidad íntima. La propia batalla es muy tensa, con Malak absorbiendo poder de Caballeros Jedi atrapados en la habitación, y obligando al jugador a liberarlos antes de acabar con Malak. Cuando muere, Darth Malak se consagra como uno de los iconos más infravalorados de la saga *Star Wars*. "Al final, no soy nada".



ROMPE MOLDES

DOOM

1993 **Compañía:** id Software **Desarrollador:** id Software **Plataforma:** PC



Al principio del desarrollo de Doom, id Software acarició la idea de hacer una adaptación fiel de la película Aliens.

Analizamos en profundidad el venerable título de id Software, y cómo fijó para siempre las constantes del género de acción en primera persona.

HAY MOMENTOS DE la historia de cda jugador que no se olvidan nunca. Para algunos fue ver a Mario correr en tres dimensiones por primera vez, para otros comprobar que podías destruir tu propia base para atacar a los enemigos de *Space Invaders*. Muchos otros, la primera vez que contemplaron *Doom*, la épica obra maestra de id Software, en movimiento. Un juego que cambiaría los videojuegos de PC y el género de la acción en primera persona para siempre.

Doom no fue el primer juego de su clase: esencialmente versionaba los sangrientos desmanes del propio *Wolfenstein 3D* de id Software, que combinaba agresivos tiroteos con Robohitler. Pero *Doom* tuvo un impacto mucho mayor que *Wolfenstein*, hasta el punto de que muchos jugadores creen que el título fundacional de los FPS es aquel.

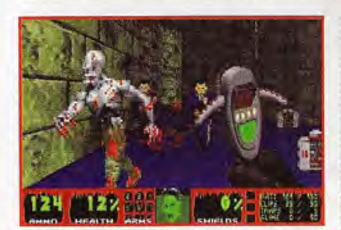
Hubo un momento en el que *Doom* lo era todo, y todo el mundo lo estaba jugando. Gabe Newell, de Valve, reveló a Bloomberg que cuando estaba trabajando en Microsoft comprobaba los ordenadores de los clientes para comprobar cómo de extendido estaba el sistema operativo de sus jefes. A Microsoft le costó una inversión enorme averiguar que nada menos que veinte millones de personas usaban Windows. Y a pesar de las mareantes cifras, no era la aplicación más extendida del mercado. Ese honor correspondía a *Doom*.

Lo asombroso es que *Doom* ni siquiera se había distribuido en tiendas, sino a través de boletines, suscripciones, y otros métodos de difusión pre-Internet. Newell estaba asombrado del logro alcanzado por un pequeño equipo de desarrolladores, comparable en resultados al que habían conseguido los más de quinientos empleados de Microsoft, y aquello casi fue una iluminación para él. Newell decidió que se avecinaba un cambio, y que juegos como *Doom* eran el futuro. Dejó Microsoft para co-fundar Valve en 1996.

¿Cómo llegó *Doom* a alcanzar ese éxito? Hay varias razones, pero su categoría de shareware fue muy importante. Después de descargarlo (estaba disponible a través del BBS de Software Creations y del FTP de la universidad de Wisconsin-Madison), los jugadores accedían al primer episodio del juego. Una vez completado, era posible pagar para desbloquear el resto. El gran beneficio del shareware era que se podía compartir, llegando así

LOS MEJORES MODS

DEJAMOS DE LADO CHIQUITO DOOM POR SER SOLO UN MOD DE SONIDO. VIVA CHIQUITO. AQUÍ TENEMOS A OTROS GRANDES.



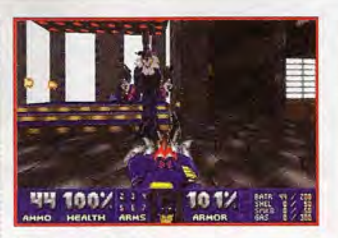
GHOSTBUSTERS

★ Este divertido mod incluye escenarios de la película y armas que van de la trampa para fantasmas al medidor de PKE o el inmortal Ecto-1. Los power-ups son barritas de Twinkies o el traje de los Cazafantasmas y los jefes, némesis inevitables: Viggo El Cárpato o El Muñequito de los Marshmallows.



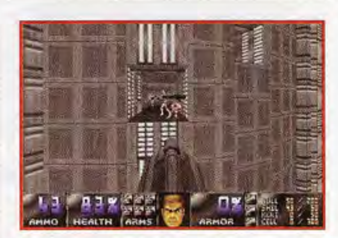
ALIENS TC

★ Por si acaso te lo preguntas, TC quiere decir «Total Conversion». Es decir, que sustituye el original por completo. El resultado es una adaptación de la película asombrosamente fiel, e incluye escenas clave del film, armas muy reconocibles y enemigos inevitables dentro del catálogo de bestias de Aliens.



BATMAN

★ Otra conversión total y otro mod basado en una franquicia previa muy popular. Destacan la gran cantidad de jefes salidos del universo del Hombre Murciélago, como Killer Croc, el Joker, Bane o El Pingüino. Aunque este mod fue creado para *Doom 2*, lo hemos jugado bastante bien en *Ultimate Doom*.



STAR WARS DOOM

★ Hay unos cuantos mods de *Star Wars*, pero tenemos debilidad por este. Tiene sampleados de la película a granel, armas basadas en las de la película muy bien implementadas, una gran versión del icónico tema principal de John Williams y un montón de stormtroopers para liquidar.

a incontables usuarios, que lo seguían propagando sin descanso. Generó una red de distribución que exigía muy poco esfuerzo al equipo de id Software, constituido por solo 12 personas.

■■■ Y con todo, no solo fue la accesibilidad de *Doom* la que lo llevó al éxito multitudinario. Es que, además, era un juego increíblemente bueno, construído sobre la base que John Carmack y su equipo habían diseñado en *Wolfenstein 3D*, pero puliendo cada aspecto. *Doom* estaba años por delante de sus competidores desde un punto de vista técnico, rebosaba detalles que denotaban clase. Mapeado de texturas, iluminación, habitaciones de distintas alturas y escaleras eran solo algunas de las mejoras sobre *Wolfenstein*, y dieron pie a niveles increíblemente atmosféricos.

También ayudó que el diseño de niveles de *Doom* era ejemplar. En *Wolfenstein 3D* éste no siempre era óptimo (y como no había mapa, reinaba el caos); pero en *Doom* los niveles siempre tienen un propósito, y la sensación de inmersión en un gigantesco complejo arrasando a las huestes del infierno era impresionante. Y menudas huestes: grotescas arañas robóticas gigantes, marines resucitados, engendros escupefuegos, repulsivos cacodemonios... Por suerte, el marine sin nombre que controlaba el jugador tenía acceso a todo un arsenal de armas devastadoras, de la clásica escopeta de dos cañones al demoledor BFG 9000.

DOOM ESTABA A AÑOS LUZ DE SUS RIVALES DESDE UN PUNTO DE VISTA TECNOLÓGICO

El elevado número de criaturas satánicas que aparecían en el juego, y el variado y sangriento catálogo de métodos de enviarlos de vuelta al infierno hizo que *Doom* se viera constantemente bañado en controversia. El culmen de la polémica fue la nefasta matanza del instituto de Columbine en 1999, cuando se descubrió que los autores de los asesinatos, Dylan Klebold y Eric Harris, eran aficionados al juego. Hasta el 31 de agosto de 2011, casi 18 años después de su lanzamiento, *Doom* ha permanecido prohibido en Alemania. El comité responsable de esa prohibición aseguraba que "la historia de *Doom* es un ciclo sin fin de tiroteos y violencia sádica y sangrienta dirigida contra humanos o monstruos similares a los humanos". Vamos, las razones por las que nos gusta.

No solo la violencia es lo que hizo tan atractivo al juego. El multijugador en red ayudó a sentar las bases del hoy masivo modo *deathmatch*, y la posibilidad de personalizar y mejorar niveles de *Doom* a través de archivos WAD (siglas de *Where's All The Data?*) hicieron que el futuro del juego solo estuviera limitado por la imaginación de sus usuarios. Secuelas y clones llegaron sin demasiada tardanza, y aún hoy es uno de los juegos más portados a sistemas distintos de todos los tiempos, como se puede observar en las dos siguientes páginas. Puede que el juego tenga ya veinte años, pero juégalo si no lo has hecho recientemente y te sorprenderá la frescura que conserva y lo asombrosamente efectiva que sigue siendo una buena ración de Tiro Al Demonio.

DATOS CLAVE

■ El equipo de programación estaba formado por John Carmack, John Romero, Mike Abrash y Dave Taylor.

■ *Doom* ha sido adaptado a distintos medios: comics, novelas, un juego de tablero y una película de The Rock que aquí defendemos con gran entusiasmo.

■ La versión original de *Doom* consistía de tres episodios con nueve niveles cada uno. Un cuarto episodio llegó con *Ultimate Doom.*

■ El 10 de diciembre de 2013 fue el vigésimo aniversario del juego. Se está celebrando con ports y secuelas.



ROMPE MOLDES

DOOM
LAS CONVERSIONES

LA POPULARIDAD DE DOOM HIZO QUE EL JUEGO DE ID FUERA PORTADO A MULTITUD DE SISTEMAS. ESTOS SON ALGUNOS DE LOS MÁS NOTABLES.



SEGA 32X (1994)

■ AUNQUE DIVERTIDO, TIENE algunas carencias con respecto a la versión de PC. La principal omisión es el tercer episodio, lo que quiere decir que la icónica brutalidad del BFG 9000 no aparece por ninguna parte. La banda sonora también flojea, así como los efectos y en general el apartado sonoro. También echamos de menos algunos de los bichos más voluminosos. Y el gran drama consolero: olvídate de movimientos laterales.



ATARI JAGUAR (1994)

■ UNO DE LOS mejores juegos de la librería de la Jaguar, y único port consolero de la época programado por el propio Carmack. Y se nota. Espectaculares efectos de luz, ritmo frenético y algún mapeado específico para esta versión la ponen por delante de otros ports de la época, que permite escoger cualquier arma de inmediato, como en PC. Una vez más, sin embargo, el imperfecto diseño del paso lateral impide que el port sea redondo.



3DO (1995)

■ EL PORT A 3DO de *Doom* prometía ser espectacular partiendo de la versión de Atari Jaguar. Pero a pesar del potencial de la consola, el resultado no lograba captar la magia del original. Sus mayores problemas son las minúsculas ventanas de juego (hay que meter *cheats* en el juego para ampliarlas) y un *frame rate* lamentable cuando se aplican estos y las ventanas tienen un tamaño algo más decente.



SNES (1995)

■ LA BANDA SONORA de este port de 16 bits sigue siendo absolutamente espectacular. Por desgracia, el *Doom* de SNES tiene muchos otros problemas. A pesar de que está propulsado por el chip SuperFX2, los gráficos son decepcionantes, y los enemigos son imposibles de distinguir a cierta distancia. El *frame rate* es errático y, de nuevo, no hay paso lateral. Eso sí, acuden a la cita Cyberdemon y Spiderdemon, que no es poco.



PLAYSTATION (1995)

■ CONSIDERADO OFICIALMENTE COMO el mejor port para consola del juego. Es difícil discutirlo, sobre todo considerando que también incluye *Doom 2*. Funciona como una especie de versión mejorada del port de Jaguar, con mejores gráficos y un ritmo algo más frenético: se mueve a velocidad apropiadamente infernal, superando incluso a su modelo.



SEGA SATURN (1997)

■ TENIENDO EN CUENTA lo bueno que es el *Quake* de Saturn, este *Doom* no deja de suponer una inmensa decepción. Tiene todo tipo de problemas técnicos, desde un frame rate lamentable a unos controles infectos. Es un port de la versión PlayStation, pero carece de los tremendos efectos de iluminación que adornaban a aquella. La versión japonesa es la mejor optimizada, pero sigue siendo un *remake* mediocre.



XBOX 360 (2006)

■ UNA DE LAS mejores y más fieles versiones de *Doom*, nada sorprendente teniendo en cuenta la potencia de la máquina en la que corre. En realidad es un port de *Ultimate Doom*, así que incluye los cuatro episodios, así como multi local con pantalla partida en cuatro, logros, tablas de puntuaciones y multi online. La música es más lenta que la original, pero por lo demás, estamos ante un gran *remake*.



ZX SPECTRUM (1996)

■ VALE, NO ES oficial, pero teníamos que traer aquí esta cosa alucinante. Un port para Spectrum 128K de los rusos chiflados de Digital Reality, impresionante a pesar de su inevitable lentitud. También es digna de mención la increíble banda sonora. Obviamente no es comparable con el original, pero como experimento de programación no tiene precio.



GAME BOY ADVANCE (2001)

■ ESTA ESTUPENDA VERSIÓN para GBA se basa en los primeros ports de consola, así que resulta sorprendentemente fiel a su modelo. Tiene detalles molestos, como menos monstruos, sangre verde o cadáveres de enemigos que desaparecen, pero se juega más que bien. No hay paso lateral para rodear blancos, pero sí ocho niveles *deathmatch* nuevos. Eso sí, el multi hace que todo vaya muuuuuuy lento.



iOS (2009)

■ A PESAR DE que dirige id Software, John Carmack aún se ensucia los dedos con código. Lo hizo, por ejemplo, con esta interesante versión para iOS, un excelente trabajo (tal y como se puede esperar de uno de los creadores de *Doom*) que incluye todos los monstruos y niveles originales. Eso sí, a pesar de las abundantes ayudas, jugar a *Doom* en una pantalla táctil es una pesadilla que no tiene nada que ver con las huestes del infierno.







RETRO

ENTREVISTA

THE OLIVER TWINS

Los populares e icónicos gemelos de Trowbridge pasaron de simbolizar la «programación de dormitorio» de los ochenta a tener un estudio con más de doscientos empleados. Hablamos con Philip para saber más...

Fascinados por los ordenadores y los videojuegos desde muy jóvenes, Philip y Andrew Oliver se embarcaron pronto en un viaje que abarcaría multitud de máquinas y formatos. Enganchados a la industria, como tantos otros, con las consolas de principios de los ochenta, los gemelos compraron un ZX81, se zamparon el manual y empezaron a programar sus propias aventuras virtuales. Así empezó una carrera preñada de juegos superventas en su país de origen, lo que acabaría cristalizando en su propia compañía de desarrollo. Tras el reciente cierre de Blitz Games, Philip recuerda el legado de los gemelos y avanza algunos de los éxitos que están por venir.

¿Empezasteis programando con el ZX81?
Sí, con juegos estilo *Pong*. Pronto nos dimos cuenta de que necesitábamos un ordenador con mas memoria, colores, velocidad y un teclado de verdad. En septiembre de 1982 pudimos comprar un Dragon 32, que era estupendo para aprender a programar.

¿Dejasteis de jugar?
No, nos gustaban los juegos y siempre quisimos seguir probándolos, aunque ahora lo hacíamos más para aprender de ellos en terminos de mecánica, gráficos y trucos técnicos. En 1983 conseguimos un BBC Model B, lo que nos dio acceso aún a más juegos que antes.

¿Programabais juntos?
Absolutamente todo lo hacíamos juntos. Al principio teníamos que compartir el ordenador, así que a veces hacíamos turnos para teclear el código y probar qué tal funcionaba.

Vuestro primer juego fue *Road Runner*, un título que el jugador tenía que teclear él mismo y por el que os pagaron vuestras famosas primeras 50 libras.
Era un juego de conducción de perspectiva cenital. Averiguamos cómo diseñar un scroll y decidimos que una de las cosas que teníamos que lograr era que el jugador escribiera la menor cantidad de código posible. Nuestro gran logro en *Road Runner* fue que la carretera se generara de forma procedural, lo que hacía que cada partida fuera distinta y evitaba que el jugador tecleara demasiado.

CONOCIMOS A JEREMY BEADLE, TOMMY BOYD, E INCLUSO A GARY NUMAN, ¡QUE NO SABÍAMOS QUIÉN ERA!

Hasta que uno vuestros juegos para BBC consiguió fama en la televisión nacional...



[Spectrum] La creación más famosa de los Oliver: *Dizzy*.

Cavey fue un título de 1986 de ambiente prehistórico.

QUÉ PIENSA EL DESARROLLADOR

"Me encontré con Philip y Andrew varias veces antes de entrar en Blitz, primero como diseñadora gráfica en Codemasters, donde trabajé con el *packaging* de *Dizzy*, y también como periodista, entrevistándoles varias veces para el *Official Nintendo Magazine* que yo dirigía. Me dio la impresión de que eran muy distintos a la mayoría de desarrolladores a los que había entrevistado, y cuando decidí comenzar a trabajar como PR fueron el primer estudio al que llamé. La atmósfera en el trabajo era única, incluso cuando la compañía creció de las 90 personas que había cuando yo empecé a las 220 que tenían en plantilla cuando me fui, y eso era gracias a los propios Oliver. Siempre eran muy positivos desbordaban pasión por los videojuegos y lo transmitían a todos los que estaban alrededor."

NATALIE GRIFFITH, PR DE PRESS SPACE




■ Una típica reunión de diseño en las oficinas de Blitz, aquí hablando de la licencia de *Reservoir Dogs*.

HABLA EL DESARROLLADOR

“ Lo mejor de los Oliver es que no han perdido el entusiasmo, esa pasión por hacer los juegos más divertidos y los escenarios más cucos. A veces pueden llegar a ser agotadores cuando comienzan a lanzarte una avalancha de ideas, o cuando una discusión comienza a desviarse de su sentido original porque quieren explorar en nuevas direcciones, pero así es la energía que hay detrás de todo lo que hacen. Creo que es increíble que a pesar de la continua procesión de problemas que les ocasionó la industria durante los años que he estado con ellos, siempre hayan mantenido una actitud positiva. Nunca han sido despiadados hombres de negocios, sino seres humanos decentes y honestos que intentan ganarse la vida en una industria que aman, y esa actitud se transmite siempre a todos los que trabajamos con ellos. ”

JOHN WHIGHAM, PROGRAMADOR

Era un juego de estrategia llamado *Gambit*. Se nos ocurrió una forma divertida de promocionarlo: lo enviamos al concurso televisivo junto a un pequeño pompón de algodón y una nota que ponía 'Este es uno de los últimos bugs que hemos eliminado'. Cuando nos llamaron para decirnos que habíamos ganado, nos dijeron que querían que apareciéramos en televisión y que nos pagarían a nosotros y a nuestros padres el alojamiento en un hotel de lujo cerca del estudio. Conocimos a Jeremy Beadle, Tommy Boyd, Isla St. Clair, e incluso a Gary Numan, ¡que ni sabíamos quién era!

¿En este punto, creíais que podríais ganaros la vida haciendo videojuegos?
¡Lo que es seguro es que nuestros padres y profesores no lo creían! Pero pensaban que aprenderíamos algunas cosas útiles mientras tanto, así que nos dejaron hacerlo. Sabíamos que los videojuegos eran el futuro, que acabarían teniendo más importancia que el cine, la televisión o la música, ya que todos esos medios son lineales y están prefijados, mientras que los videojuegos no tienen límites: evolucionan al mismo ritmo que la tecnología. Recuerdo haber dicho al periodista que nos entrevistó por *Super Robin Hood* en 1986 que en el futuro, los videojuegos serían como las películas: una película de James Bond en la que tú eres Bond y tienes el control de todo. Se rió y se fue, y diez años después llegó *Goldeneye*.



■ Aventura sin huevos de The Oliver Twins.

A pesar de vuestro éxito, ¿aún programabais en Basic en 1984?
El código máquina era como magia negra. No existía Internet, ni libros que consultar en la biblioteca. Por suerte, nuestro profesor de informática se ofreció a convertir para BBC una rutina que habíamos escrito en Basic, y tecleándolo y puliendo los bugs aprendimos un montón. Cuando vimos cómo multiplicaba la velocidad del programa, compramos una guía de programación avanzada de BBC, que se centraba más en código máquina y ensamblador. Estábamos desesperados por conseguir que los sprites se movieran rápidamente por la pantalla y sabíamos que ahí estaba la base de todo.

Pronto os pusisteis a programar en ensamblador, ¿no?
Sí, un juego llamado *Cavey* que escribimos en el verano de 1986. Estaba inspirado en *Galaxians* y los dibujos del Capitán Cavernícola. Lo escribimos en Basic con sprites en código máquina de nuestro editor de sprites propio (PANDA – P de Philip, AND de "y" y A de Andrew) y luego lo fuimos convirtiendo hasta que el juego completo funcionaba bien en código máquina. Lo publicó Interceptor, y después decidimos pasar al Amstrad CPC, donde había menos competencia.

Y también os fuisteis de Interceptor...
Al principio estábamos muy agradecidos de que publicaran nuestros juegos, pero no estábamos contentos con lo que cobrábamos, doscientas libras por juego. Éramos sus programadores estrella, pero se negaban a subirnos la paga. Cuando fuimos al ECTS en 1986, visitamos a todas las compañías que fueron, como Mastertronic, Firebird, Ocean y Gremlin, y les enseñamos nuestros juegos previos y nuestras nuevas ideas. Había una nueva compañía con un stand muy pequeño, en el que apenas había una mesa y algunos posters. Eran Richard y David Darling con su padre Jim, y la compañá era, por supuesto, Codemasters. Les enseñamos nuestra idea, *Super Robin Hood*, y nos dijeron: "Os pagaremos diez mil libras por él". Nos quedamos boquiabiertos. Después de escribir el juego descubrimos que el contrato funcionaba a base de royalties: diez peniques por juego vendido. Cuando les preguntamos por el motivo nos dijeron: "La primera tirada será de veinte mil, pero creemos que venderemos más de cien mil." Con dos mil libras nos conformábamos, así que firmamos. Se convirtió en número uno rápidamente, vendimos muchísimas copias.

Por supuesto, vuestra creación más popular para Codemasters fue el héroe ovoide, Dizzy. ¿Cómo lo creasteis?
Nos encantaban los dibujos animados, y programábamos una hora a diario, cuando en la televisión estaban dando series como *Danger Mouse* o *Thundercats*. Decidimos



■ [PS] Divertido pero fallido: *Firo & Klawd*.

crear nuestro propio héroe animado. Investigando con posibles diseños llegamos a la conclusión de que si tenía una gran cabeza nos facilitaría el crear las expresiones. Cuando lo dibujamos nos dimos cuenta de que con esa cabeza no íbamos a poder hacerle un cuerpo proporcionado, así que le añadimos brazos y piernas directamente a la cabeza. Los escenarios por los que se movía estaban inspirados en los dibujos animados que veíamos y en *El Hobbit*.

¿Cómo empezó la fama y la fortuna a afectar vuestras vidas?
Aún teníamos 17 años cuando recibimos dos mil euros por *Firebird* en 1984, y compramos un coche y algo de equipo que necesitábamos, así que ese primer gran ingreso nos lo gastamos rápido. Recuerdo que cuando fui a cobrar el cheque de Codemasters por *Super Robin Hood*, que al final fue de más de diez mil dólares, la cajera era una chica con la que habíamos ido a la escuela, y nos miró con cara de no creérselo. Para 1987 nos llegaban royalties con mucha rapidez, compramos un coche deportivo nuevo y el año siguiente, una casa de cuatro habitaciones en Trowbridge, lo que nos permitió trabajar con horarios absurdos. Pero también pasábamos mucho tiempo en Codemasters, así que compramos un piso en Leamington Spa. Esa decisión afectó a nuestra productividad, pero también nos dio la posibilidad de empezar nuestro propio negocio.

Cuando acabasteis los estudios, decidisteis formar vuestra compañía. ¿Cómo le sentó a vuestra familia?
Nuestros padres veían que teníamos mucha confianza en nosotros mismos, así que nuestro padre nos dijo 'tomaos un año y veamos si podéis ganar más dinero en ese tiempo que yo'. Ganamos más de cien mil libras entre los dos, así que puede decirse que cumplimos las espectativas.

Acabasteis separandoos de Codemasters. ¿Que sucedió?
Empezaron a pagar anticipos a otros, pero no a nosotros. Decían que ya teníamos bastante dinero. Su posición era comprensible, pero necesitábamos esos ingresos porque habíamos empezado nuestra propia compañía y teníamos un montón de gastos. Nuestros recuerdos de la época, de todos modos, son agradables. Hicimos muchos juegos que vendieron increíblemente bien, y hubo semanas en que cinco de los diez juegos más vendidos eran nuestros. Pero en 1990 decidimos que había que cambiar de formato, porque el mercado había cambiado.

¿Fue así como nació Interactive Studios, que fundasteis en 1990?

SABÍAMOS QUE LOS VIDEOJUEGOS SERÍAN EL FUTURO Y SUPERARÍAN A LA INDUSTRIA DEL CINE, LA MÚSICA O LA TV

El primer año estaba formada solo por nosotros, y se llamaba Dizzy Enterprises Ltd. Pero nos dimos cuenta de que en el futuro los juegos tendrían que ser escritos por equipos para poder llegar rápidamente al mercado. Pusimos en pie unas oficinas y empezamos a contratar a artistas y programadores. En 1992 nos convertimos en Interactive Studios antes de pasar a ser Blitz en 1999.

¿Cuáles fueron vuestros primeros juegos?
Necesitábamos dinero, así que hicimos un montón de conversiones. Por suerte, una agente, Jacqui Lyons, consiguió que hiciéramos *Creature Shock* para Data East.

¿Cómo os planteabais las conversiones?
Nos servía para pagar las facturas, que es lo que necesitábamos. También nos



Andrew and Philip posan con orgullo con un premio Employer of Choice en 2006.

permitió crear algunos juegos de los que nos sentimos muy orgullosos.

¿Cómo fueron los primeros tiempos de vuestro negocio? ¿Crecisteis rápido?
Entre 1995 y 2000 llegamos a los cien empleados, y para 2010 tuvimos más de doscientos. Creamos muchos juegos para otra gente de los que nos sentimos satisfechos. Pensamos que desarrollamos lo que el mercado pedía, las licencias eran un buen negocio, y de algún modo, Blitz se ganó fama de hacerlo muy bien. Nos dio estabilidad y empleo, y los juegos se fueron publicando sin problemas. Pero también desarrollamos nuestras propias IPs, como *Firo & Klawd*, *Glover*, *Fuzion Frenzy* y *Paper Titans*.

***Firo & Klawd* no fue el éxito que esperabais. ¿Qué sucedió?**
Vimos la capacidad técnica de PlayStation y tenía una pinta estupenda, así que diseñamos un juego exclusivamente para la consola. Los primeros bocetos eran totalmente en 3D, pero nos convencieron de que no fuéramos en esa dirección, que los jugadores se perderían en un entorno en 3D total. Aún así, nos quedamos con un juego isométrico con sprites prerrenderizados bastante único, pero no tuvo demasiado éxito por distintas razones. Para empezar, los personajes eran de dibujos animados, pero llevaban armamento pesado.

¿Qué época recordáis con más cariño?
A finales de los ochenta en nuestra casa de Trowbridge fuimos muy productivos. No íbamos a la escuela, hacíamos mucho dinero y solo pensábamos en juegos. Otros decidieron gastar sus ingresos en fiestas, pero nosotros trabajábamos sin parar... y nos encantaba. Durante años lanzamos un juego al mes y todos fueron éxitos. En los noventa nos centramos en dirigir nuestro negocio. Fue menos divertido, pero estamos muy orgullosos de lo que logramos.

¿Hay algo que cambiaríais?
No. Estamos muy orgullosos de lo que hemos hecho, pero vivimos en el presente. Además, somos más de pensar que lo mejor aún está por llegar.



[Amstrad] *Fruit Machine Simulator* fue un juego de mucho éxito para Codemasters.

LA GUÍA RETRO DE...

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Estos quelonios justicieros habitantes de las alcantarillas de la ciudad han sido una constante en los videojuegos durante décadas. **games**™ echa un vistazo a sus espectaculares aventuras, que ahora celebran el 25 aniversario de su debut virtual.









NO HAY NI UN solo niño de los ochenta que permaneciera ajeno al vendaval que fueron las Tortugas Ninja. Nacidos en formato impreso en 1984, Leonardo, Michelangelo, Donatello y Raphael protagonizarían varias y exitosas películas, una serie de animación televisiva y una inagotable avalancha de adaptaciones a los videojuegos, que intentaron saciar la sed generalizada de tortugas luchadoras. Fue Konami quien estableció las posibilidades jugables de los quelonios antropomórficos hace 25 años, sentando las bases de algunos de los mejores beat-'em-ups de scroll lateral de la época. Pero no siempre resultó fácil ser verde, como decía Gustavo, y los vigilantes con caparazón no consiguieron evolucionar en el medio con la deseable fluidez. Aún así, vuelven una y otra vez armados con nostalgia y mecánicas infalibles, razón más que suficiente para que le dediquemos un cowabunga de seis páginas.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 1989

SISTEMA: NES

Konami obtuvo los derechos de las Tortugas Ninjas después de que múltiples compañías pelearan por la licencia durante los ochenta. Resultado de tantos desvelos: uno de los títulos más vendidos de la historia de NES. Es fácil entender por qué: las cuatro tortugas combaten a lo largo y ancho de multitud de escenarios rebosantes de colorido, con todo un arsenal a su disposición para enfrentarse a enemigos muy conocidos. Estaba influido notablemente por *Zelda II: The Adventure Of Link*, con el desarrollo dividido entre un mapa navegable y mazmorras de perspectiva lateral cuando la tortuga entra en un edificio. El paso de los años ha hecho que los jugadores se replanteen su status de clásico a causa de sus frustrantes decisiones de diseño. Por ejemplo, hay niveles que exigen saltos imposibles y que, de fallar, envían al jugador al inicio con todos los enemigos resucitados. De hecho, la mayoría de los jugadores abandonaban tras la segunda misión al no tener sistema de guardado de ningún tipo.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 1989

SISTEMA: PORTÁTIL

Konami lanzó varios juegos de bolsillo con pantalla de cristal liquido basados en las tortugas, buscando compensar la relativa juventud del mercado de videojuegos. La mecánica era lo suficientemente distintiva como para que Konami pudiera registrarlos, y aunque la escasez de modos y animaciones y el crudo sistema de combate no han envejecido bien, es un buen ejemplo del triunfo tortuguero. En Europa se las conoció como 'Hero Turtles'.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE ARCADE GAME 1989

SISTEMA: ARCADE

La recreativa de las tortugas no solo asentaría el esquema de juego de la franquicia, sino que influyó en gran cantidad de juegos de lucha para cuatro jugadores de la época. El juego cooperativo a ocho manos era divertidísimo, y el estilo animado de la serie televisiva, con su característico humor y enemigos, consolidó su atractivo. Uno de los logros más impresionantes del juego son las mecánicas distintivas de cada personaje: Donatello es lento pero poderoso, Michelangelo y Raphael tienen ataques más rápidos pero menos alcance, mientras que Leonardo es el más equilibrado. Con entornos interactivos y tremendas cinemáticas, es uno de los mejores arcades de su época, y llegó a ser portado a sistemas domésticos, donde destaca la versión de NES, dotada con dos niveles extras y cambios en los jefes. Las versión intentó respetar la mayor cantidad posible de elementos del original, pero no tuvieron más remedio que reducir la calidad de los gráficos y prescindir del multijugador para cuatro, lo que la coloca en una posición decididamente inferior con respecto al juego original. Konami, sin embargo, entendió el secreto del éxito de la máquina, y su mecánica apenas ha sido alterada desde entonces.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: SPLINTER SPEAKS 1990

SISTEMA: PORTÁTIL

Aunque tiene más o menos la misma mecánica que la anterior portátil LCD, este segundo juego incluye una loca novedad: las tortugas animan al jugador a través del altavoz de la máquina.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: FALL OF THE FOOT CLAN 1990

SISTEMA: GAME BOY

El primer juego de las tortugas para Game Boy es una versión aligerada de los beat-'em-ups de scroll lateral previos. De nuevo Shredder y Krang raptan a April O'Neil y nuestros heroicos reptiles deben superar cinco niveles para desbaratar sus maléficos planes. Como casi decían Eskorbuto, "mucha pizza, poca diversión".



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: WORLD TOUR 1990

SISTEMAS: AMIGA, AMSTRAD, ATARI ST, COMMODORE, DOS, ZX SPECTRUM

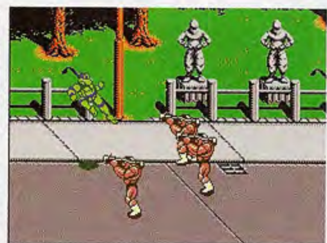
Parte de una saga de... ¡libros de colorear computerizados! Es obra del difunto desarrollador Brian A. Rice, Inc. (hizo productos similares de la serie Electronic Crayon sobre Mario o Barrio Sésamo), y lleva a las tortugas por todo el mundo, en treinta rendiciones coloreables del Kremlin, el Taj Mahal o los Alpes.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: MANHATTAN MISSIONS 1991

SISTEMA: DOS

Konami se despistó levemente en el tono de este juego de lucha en 2D. Recuperando elementos de la serie original de comics de Mirage, pero respetando el estilo de la serie de animación, dio a luz una especie de versión macabra de las aventuras típicas de las tortugas. *Manhattan Missions* también destaca por incluir la primera aparición en los videojuegos del muy querido por los fans Casey Jones.

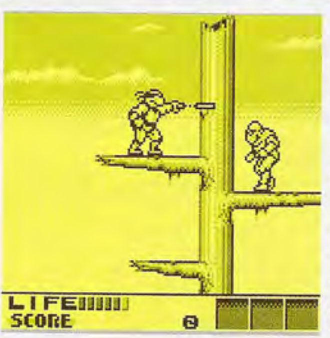


TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III: THE MANHATTAN PROJECT 1991

SISTEMA: NES

El tercer juego de las Tortugas Ninja para NES usa una mecánica muy similar a la del arcade de los quelonios. Un par de detalles le dan salero a la mecánica, como los movimientos especiales diferenciados para cada una de las tortugas, así como un modo de juego que permite enfrentarse a dos jugadores, y que lo hacen preferible al port directo del arcade. Nunca llegó a Europa.

"PRIMER JUEGO QUE INCLUYÓ AL TERRIBLE PIZZA MONSTER"



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: BACK FROM THE SEWERS 1991

SISTEMA: GAME BOY

Konami fue más ambiciosa en su segundo lanzamiento para Game Boy, desplegando más escenarios, enemigos más duros y estupendas *set-pieces*. También fue el primer juego que incluyó al terrible Pizza Monster.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III: SHREDDER'S LAST STAND 1991

SISTEMA: PORTÁTIL

Otro juego con pantalla LCD en la línea de la máquinas de su clase, esta de Tiger Electronics. Curiosamente, Shredder no aparece por ninguna parte.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME 1991

SISTEMA: ARCADE, SNES

La continuación del arcade original sigue siendo el juego más recordado y venerado de la franquicia, junto con su memorable precedente. Fue elogiado por su amplio rango de mecánicas de juego, niveles altamente interactivos y excelentes grágicos y sonido (la banda sonora incluía la demoledora 'Pizza Power', sacada del show en vivo de las tortugas; sí, somos fans a muerte). El port a SNES fue igualmente celebrado, ya que encapsuló a la perfección la esencia de la serie de animación. Le añadió unos cuantos jefes (había que meter a Bebop y Rocksteady sí o sí) y niveles exclusivos de la versión doméstica. *Turtles In Time* no solo es el mejor juego de las Tortugas Ninja jamás desarrollado, sino que puede calificarse como uno de los juegos más influyentes y definitorios de su género.



CONSOLAS DEDICADAS

Las Tortugas Ninja no solo aparecieron en varios videojuegos a lo largo de los años, sino que dieron pie a su propia sartenada de consolas específicas.

THE WAY OF THE WARRIOR

Funcionaba al estilo de los juegos de EyeToy para PlayStation y registraba todos los movimientos de los jugadores frente a la cámara. Tenía cinco modos, todos ellos variantes más o menos idénticas de una misma mecánica de golpear cosas.

BATTLE FOR THE CITY

Cuatro niveles de básico yo-contra-el-barrio lateral desarrollados por los siempre estimables Wayforward Technologies. Battle For The City es, por ello mismo, la única de estas consolas dedicadas que ofrece una experiencia de juego mínimamente digna.

MUTANT AND MONSTER MAYHEM LASER BLASTER

Un típico juego de pistolón óptico, pero que carece de cualquier atisbo de sustancia o durabilidad. De hecho, es una de las piezas del merchandising tortuguero más discretas de la historia.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: BASKETBALL 1991

SISTEMA: PORTÁTIL

Todo el mundo sabe que las Tortugas Ninja se relajan en sus ratos libres jugando al baloncesto. No, espera, no lo sabe nadie excepto los cuatro despistados que se compraron este simulador baloncestístico de bolsillo protagonizado por las tortugas.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE HYPERSTONE HEIST 1992

SISTEMA: MEGA DRIVE

Después de unos pocos años como propiedad exclusiva de Nintendo, aún viniendo de una *third-party*, el clan de las tortugas se abrió paso hacia la consola de Sega con *The Hyperstone Heist*. Esencialmente es una versión remozada de *Turtles In Time*, e imita secciones del título de arcade y SNES, pero dándoles un giro (el principio también muestra a la Estatua de la Libertad desapareciendo, y varios niveles son un refrito de otros similares de *Turtles In Time*). *The Hyperstone Heist* tiene menos de la mitad de los niveles de *Turtles In Time*, pero aquí son mucho más largos, los enemigos más agresivos y los personajes más ágiles. En general, tiene suficientes méritos propios como para destacar por sí mismo, a lo que hay que añadir la mejor carátula (la estadounidense) de toda la historia de las Tortugas Ninja.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES: FOUR FOR FOUR 1992

SISTEMA: PORTÁTIL

Una portátil algo más estilizada que sus precedentes, con forma octogonal. *Four For Four* es otro juego de lucha bastante básico concebido para el mercado europeo (donde de nuevo se usó el título 'Hero Turtles'), pero que no innova lo más mínimo.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III: RADICAL RESCUE 1993

SISTEMA: GAME BOY

Uno de los juegos que más se distancian de la franquicia, planteando un Metroidvania donde cada tortuga tiene una habilidad crucial para avanzar en el juego. Se comienza con Michelangelo, que va rescatando al resto, a Splinter y a April.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS 1993

SISTEMA: SNES, MEGA DRIVE, NES

Konami decidió sumarse a la moda del momento y convirtió su nuevo juego de las TNMT en un clon de *Street Fighter II*. Cada plataforma para la que apareció *Tournament Fighters* tenía sus propias peculiaridades, pero la más notoria fue la de SNES. La licencia comenzaba a perder fans entre los usuarios más jóvenes, pero tiene un par de características destacables: fue el último juego de Konami para NES, y uno de los primeros juegos de lucha con barra de súper, innovación ignorada en juegos posteriores a causa de su fracaso comercial. Mucho mejor de lo que su mala prensa podría hacer creer, *Tournament Fighters* es bastante más que una licencia malamente encajada en un género cualquiera. Técnicamente está muy por detrás de títulos similares de la época, pero sigue siendo una joyita muy divertida, con grandes ideas de mecánica y decididamente infravalorada.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: DIMENSION X ASSAULT 1995

SISTEMA: PORTÁTIL

Otro título portátil que sirvió de puente entre la primera y segunda generación de títulos de las tortugas a manos de Konami. Los gráficos estaban más inspirados que en ocasiones anteriores, pero a estas alturas de los noventa, el sistema estaba anticuadísimo.

NINJA TURTLES: THE NEXT MUTATION 1997

SISTEMA: PORTÁTIL

La infausta serie en imagen real (muchos lo han borrado de su memoria, pero aquello existió) tuvo su propio juego portátil. De nuevo no tiene mucho sentido, pero puede presumir de ser el único videojuego de las Tortugas Ninja en incluir al quinto quelonio, Venus de Milo.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2003

SISTEMA: GAME BOY ADVANCE

Nueva serie de televisión, nueva oleada de popularidad, nuevo videojuego de Konami tras diez años. Se trata de una exclusiva para Game Boy Advance, y es sorprendentemente divertido, con niveles independientes y diferenciados para cada tortuga y una mezcla de fases plataformeras, de conducción y secciones de tiro. Un excelente retorno que demuestra que se ha aprendido de aciertos y errores del pasado.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2003

SISTEMA: GAMECUBE, XBOX, PS2, PC

Con un resultado que acabaría convirtiéndose en norma, el regreso a la franquicia de Konami es inferior a su contrapartida portátil, y resultó decepcionante para los fans. Es un machacabotones sin casi profundidad y mucho menos inspirado que juegos anteriores de los personajes. Gráficamente es una auténtica preciosidad, eso sí.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS 2004

SISTEMA: GAMECUBE, GBA, XBOX,PS2, PC

Aunque el cooperativo para cuatro jugadores mejoró a su precedente, el paupérrimo sistema de control, la lamentable IA de los enemigos y lo repetitivo del desarrollo convierten a esta secuela en un juego prescindible. Lo mejor: incluye el arcade original como extra.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: MUTANT NIGHTMARE 2005

SISTEMA: GAMECUBE, NINTENDO DS, XBOX, PS2

Mutant Nigtmare permanece fiel al canon de los videojuegos inspirados en la nueva serie de televisión, pero introduce leves mejoras. Sigue teniendo problemas técnicos y una mecánica repetitiva, pero se centra con decisión en las *set-pieces*, lo que da como resultado una experiencia de juego mucho más interesante.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES FAST FORWARD: NINJA TRAINING NYC 2005

SISTEMA: MÓVIL

El primer juego para teléfonos móviles de las Tortugas Ninja, aún lejos de poder considerarse un título para *smartphone*. No es gran cosa. De hecho, quizás sea el peor juego de la historia de la franquicia.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: MUTANT MELEE 2005

SISTEMA: GAMECUBE, PS2,XBOX, PC

Una agradecida variante del estilo *brawler* habitual de las Tortugas Ninja, y que pone a múltiples personajes del universo tortuguero a superar niveles en cuatro modos de juego distintos. Aún así, olvidable.

TMNT: PLUG 'N PLAY 2006

SISTEMA: PLUG 'N PLAY

Hubo tres sistemas Plug 'n Play (controladores con juegos instalados que se conectan directamente a la televisión) dedicados a las Tortugas, todos lanzados en 2006 y de resultados muy discretos. Aún así, son decentes rendiciones de la entonces ya pasada de moda serie de televisión de los noventa.



TMNT: THE POWER OF 4 2007

SISTEMA: MÓVIL

La extraordinaria película de animación de 2007 (superior a cualquier serie de los personajes) inspiró este divertido *brawler* para móviles, variado y con impresionantes animaciones.



TMNT: NINJA ADVENTURES – MINI-GAME AND ACTIVITY CENTRE 2007

SISTEMA: PC

Un horrible plataformas con salvapantallas y fondos de escritorio incorporados. El equivalente a una piñata con una caca de plástico en el interior.

TMNT 2007

SISTEMA: MULTI Y GBA

Olvídate de las versiones para PS2, Wii y demás consolas de la época que adaptaron la película. La versión de GBA es un juegazo increíble, a la altura de los dos arcades clásicos: un *brawler* en 2D con variedad de movimientos, profundidad inusitada y un pixel-art absolutamente monumental.



JUEGOS EN FLASH

Si Internet es como un alcantarillado, es lógico que las Tortugas Ninja la hayan conquistado con todos estos juegos en Flash.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Double Damage

Creado para promocionar el juego de lucha de Ubisoft *TMNT: Smash-Up*, se trata de un beat-'em-up bastante básico en la línea de los arcades.



Teenage Mutant Ninja Turtles: Dark Horizon

El primer juego basado en la versión Nickelodeon de los personajes. Como casi todos los juegos Flash de las Tortugas Ninja, sencillo y divertido.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Ninja Turtle Tactics 3D

Una variación del típico modo Horda de juegos más aparatosos, lo que hace de este juego Flash una propuesta ambiciosa y peculiar.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Sewer Run

Plataformeo, carreras y combate para uno de los mejores juegos de las Tortugas Ninja en flash gracias a su espíritu frenético y desprejuiciado.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Donnie Saves A Princess

Donatello sueña que tiene que ir combatiendo a lo largo de varios juegos clásicos. *Mario, Zelda* y el arcade original son homenajeados en esta rareza.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Throw Back!

Variación del combate con Shredder que había en el *Turtles In Time* de SNES. Esquiva los disparos del villano y vence a sus minions.







TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE NINJA TRIBUNAL 2009

SISTEMA: MÓVIL

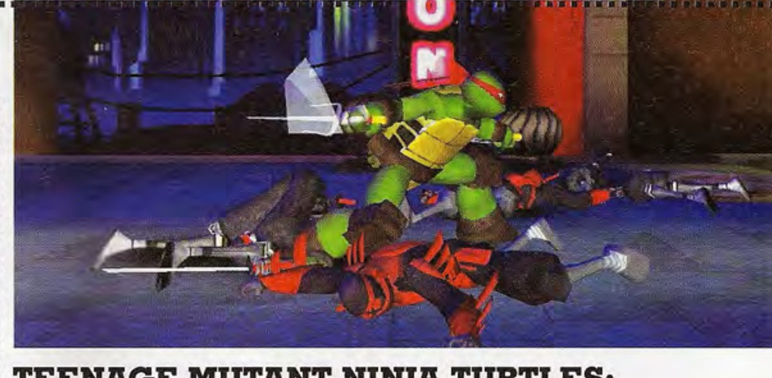
Un giro rolero para las Tortugas Ninja que funciona estupendamente. Influido por *Final Fantasy* y *Chrono Trigger*, el resultado es fascinante a pesar de lo limitado de la plataforma.



TMNT: THE SHREDDER REBORN 2009

SISTEMA: MÓVIL

Secuela directa de *The Ninja Tribunal*, centrada menos en la acción y más en el argumento y la exploración. Una vez más, algo tosco y limitado por la plataforma, pero en general sus virtudes son muy estimables.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: ROOFTOP RUN 2013

SISTEMA: MÓVIL

Un estimable juego de carreras infinitas, y primer juego de las Tortugas Ninja que debuta en iOS. Es la mejor adaptación de la franquicia desde el extraordinario juego de Game Boy Advance, y replica muy bien el estilo de la actual serie de animación. A pesar de sus virtudes, no le habría venido mal un pequeño pulido de mecánica para hacer de él algo más que un pasatiempo pasajero.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME RE-SHELLED 2009

SISTEMA: XBOX LIVE, PSN

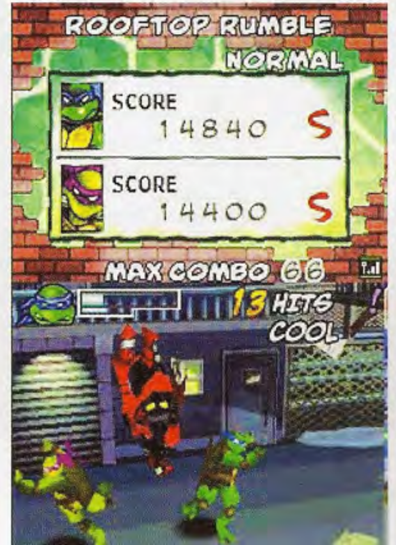
Tras intentar, sin éxito, transmitir los valores tortuguistas a las nuevas generaciones, Ubisoft optó por dar un lavado de cara HD al juego más querido de la franquicia. Inevitablemente, no consiguió estar a la altura por la ausencia de incorporación inmediata de jugadores en el multi y unos gráficos poligonales a años luz de los magistrales y coloristas originales pixelados. La mecánica básica, sin embargo, permanece casi intacta, aunque las animaciones son algo más espectaculares. Sirve sobre todo como testamento de los valores del original: incluso con pobres decisiones de diseño a cuestas, *Re-Shelled* es casi tan divertido como lo era su modelo.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: OUT OF THE SHADOWS 2013

SISTEMA: XBLA, PSN, PC

Primer juego de las Tortugas Ninja publicado por Activision, cuya mayor virtud es intentar recuperar el espíritu del arcade original. Sin embargo, sus abundantes problemas técnicos, su escasa brillantez gráfica y sus discutibles decisiones de diseño hicieron que pasara desapercibido en su lanzamiento a principios de 2013.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: ARCADE ATTACK 2009

SISTEMA: NDS

Nintendo DS consiguió su propio beat-'em-up de las Tortugas Ninja en 2009. Recupera aspectos de los comics de Mirage y de la serie de televisión más reciente, pero el resultado no es demasiado brillante.





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2013

SISTEMA: XBOX 360, WII, 3DS

El último juego de las Tortugas Ninja es de nuevo responsabilidad de Activision y tampoco ha sido especialmente exitoso. Ni siquiera su respeto a la fuente original o su espléndido plantel de voces originales salva a la versión de 360 de un diseño de niveles mediocre y poco inspirado. La versión de 3DS es algo mejor, pero es demasiado breve y no presenta desafío suficiente para mantener el interés.

ESENCIALES

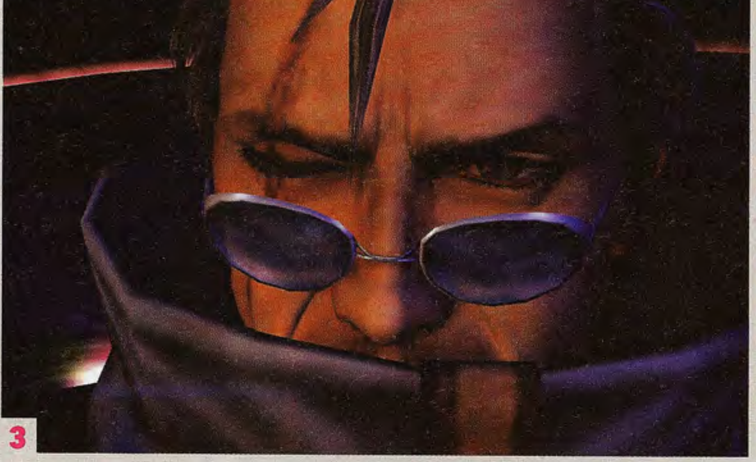
10 LOS MAYORES BORRACHOS DEL VIDEOJUEGO

■ Si tú también vivieras en un videojuego, con todos esos virus zombificadores, todas esas guerras absurdas y toda esa gente dispuesta a matarte a la mínima de cambio, tú también le darías al whisky barato, como mínimo. No debemos juzgar a estas potenciales pistolas de vómito sino apiadarnos de ellas, de estos diez Hermann Tertsch del videojuego.











Bo Rai Cho
Juego: Mortal Kombat: Deadly Alliance
Lanzamiento: 2003

1 Quizá tener que vivir en el Earthrealm fue suficiente para que este habitante del Outworld se diera a la bebida, o quizá fue la muerte de su aprendiz, Liu Kang, a las manos de Quan Chi y Shang Tsung lo que le puso la botella en al mano. Sea como fuere, este personaje de *Mortal Kombat* adora tanto el bebercio que tanto su estilo de combate como su nombre (léelo muy rápido) le hacen honor. Ahora bien, todo el mundo tiene un límite, y Bo Rai Cho suele potar como un animal en medio del combate y en el peor momento. Que haya convertido su reflujo ácido en una forma de matar al enemigo tiene su mérito.

Irish
Juego: Red Dead Redemption
Lanzamiento: 2010

2 En Rockstar no son muy sutiles, así que es normal que Irish de *Red Dead Redemption* sea un perfecto ejemplo de borracho. Pese a emigrar al oeste de los Estados Unidos, este caballero intenta no echar mucho de menos su tierra dándole a la priva como allí se hace. Es un narrador terrible (apenas puede recordar ningún detalle), un trabajador lamentable (nunca se despierta a la hora que debe) y un cobarde asqueroso (se esconde en los tiroteos), pero Irish parece indiferente a todas estas críticas porque, va siempre tan pedo que todo le da exactamente igual. Desde luego, es una forma fácil de ir por la vida (y no ser nadie).

Auron
Juego: Final Fantasy X
Lanzamiento: 2002

3 Aunque nunca se dice de forma explícita en el juego, está claro que el alcoholismo de Auron tiene un origen horrible. Sabemos que murió tras su primer viaje con Braska y Jecht y que fue hallado a los pies del Monte Gagazet. Por los detalles, es muy posible que Auron no soportara la idea de que Jecht tuviera que tomar el lugar de Sin tras derrotarlo y que eso llevó a tan memorable guardián a darle al vicio hasta matarse otra vez en las tierras de Ronso. Esto es, claro, pura especulación, pero la verdad es que la historia de Auron es una de las más trágicas en este juego. Buf, voy a necesitar un trago...

Monster
Juego: Papo & Yo
Lanzamiento: 2012

4 *Papo & Yo* es un juego sobre un niño que tiene que lidiar con el alcoholismo de su padre, y pese a la gran metáfora implicada con El Monstruoso, darse cuenta de su dependencia del alcohol es bastante dura. Durante todo el juego, el jugador debe mantener alejado al monstruo de las ranas pues si coge una, se pone furioso. Hacia el final, descubres que hay una tubería que convierte botellas de whisky en ranas, dejando claro todo el doloroso entuerto. *Papo & Yo* es una visión muy transparente del gran problema del alcoholismo y hace que el resto de juegos de esta lista parezcan una estupidez.

Booker DeWitt
Juego: BioShock Infinite
Lanzamiento: 2013

5 Ojo, no es que Booker sea un borracho por defecto, pero como jugador tenemos poder suficiente para convertirlo en un alma en pena que se muere por encontrar la siguiente botella de brandy. Pero no es el único, pues por el alcohol que hay en cada esquina de este juego parece que todo el mundo en *Infinite* tiene un problema. Joer, si hay alcohol hasta en el fondo de las papeleras o en las fábricas. Con esa tentación acechándonos siempre, es normal caer en el hábito, sobre todo si el único efecto secundario es que se te emborrona un poquito por los bordes.



Vincent Brooks
Juego: Catherine
Lanzamiento: 2012

6 Como pasa con Booker, Vincent no es un bebedor habitual al principio, pero a medida que su vida se vuelve más compleja y sus sueños empiezan a ser más estresantes, tienes la opción de convertirlo en un borrachín de cuidado. Cuando llegas por primera vez a su particular Bar de Lola, el Stray Sheep, pasas el rato con tus amigos y tomando un par de tragos, pero cuando te dejan solo y sigues bebiendo, ¿qué pasa? Entonces tienes un problema. Para ser justos, si estuviéramos teniendo un affair con una rubia que nos diera terrores nocturnos, por aquí sabemos de uno que viviría a base de Jägermeister y Doritos Tex Mex.

Yoshi
Juego: Yoshi's Island
Lanzamiento: 1995

7 Lo admito, ésta fue mi primera experiencia con el alcohol. De niño, mientras jugaba al ilustrísimo Yoshi's Island, no sabía que estaba pasando y mi padre me lo explicó: "ese bicho verde está borracho, hijo". Además de hacerme comprender por qué mi tío siempre se caía cuando venía a visitarnos, le dio una dimensión completamente nueva a un videojuego que trata de reunir a dos famosos gemelos separados antes siquiera de nacer. Porque a ver, ¿qué clase de dinosaurio degenerado bebe y conduce, algo ya de por sí terrible, con una criatura a bordo? Y encima va a armado con huevos. Yo no sé cómo no hubo aquí una desgracia.

Ethan Thomas
Juego: Condemned 2: Bloodshot
Lanzamiento: 2008

8 Tras vivir en sus propias carnes las majaderías del primer juego, cuando te reúnes otra vez con Ethan Thomas en la secuela, el tipo es un entusiasta de las bebidas espirituosas que vive en la calle y que usa el whisky para olvidar su estado y, también, toda la gente que había matado. Y las cosas solo van a peor: su adicción afecta a la jugabilidad, pues debes beber constantemente para mantener tu pulso firme. De lo contrario tu puntería es terrible. Al menos, hay una luz al final del tunel: mata al Demonio del Alcohol, una presencia que persigue siempre a Ethan y, violà, adiós adicción. Ojalá en la vida real fuera tan simple.

Pirate Leaders
Juego: The Secret Of Monkey Island
Lanzamiento: 1990

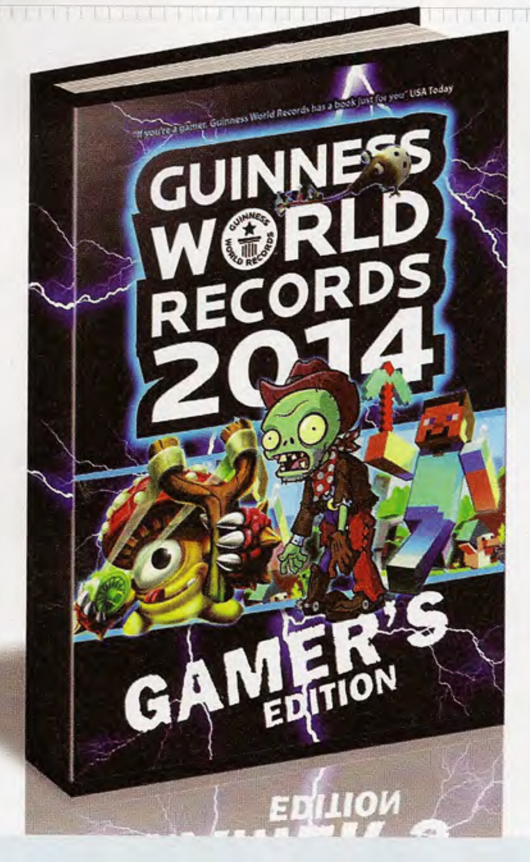
9 Espero que no pienses que esos gin tonic de 15 euros que te tomas son cócteles de verdad. Grog o muerte, o las dos cosas. Los Líderes Piratas de *Monkey Island* no pueden parar de tomar la famosa bebida, de modo que se sientan tan panchos en el Scumm Bar, día y noche, bebiendo como autónomos que han cobrado. Y aunque envían a Guybrush Threepwood en una misión para conseguir su reconocimiento como pirata, uno de los líderes le deja muy clarito lo que más importa: "Para ser un pirata, tienes que ser un cerdo apestoso que solo bebe grog". Sabias palabras. Camarero, otra de grog.

Conker
Juego: Conker's Bad Fur Day
Lanzamiento: 2001

10 Eso de que la Nintendo 64 es una consola familiar es una pamplina, así os lo digo. La prueba es que Conker acaba poniéndose hasta las cejas cuando tiene un mal día. Este amante de la rubia incluso tiene un tutorial en el que hay que conseguir que se ponga del revés a litronas para luego despacharse ag usto con cerveza reciclada sobre un fuego. Cómo esto superó la censura es algo que nunca sabremos. Si algo así se lanzara hoy en día, la respuesta del consumidor sería bipartita: por un lado, los que están furiosos y por otros los que bebemos para olvidar que Rare solo hace subproductos en Microsoft.

La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA



GUINNESS WORLD RECORDS 2014 GAMER'S EDITION

EDITORIAL: **Guinness World Records Limited** PRECIO: **10,90 €**

SEGURO QUE quieres saber quién tiene el récord mundial de *Batman: Arkham City*. Pues bien, su nombre es Sean Grayson, y fue capaz de completar el juego en dos horas, tres minutos y diecinueve segundos. ¿Y la puntuación más alta en *Angry Birds*? Pues Stephen Kish, que consiguió su récord con unos increíbles 37.510 puntos. Como habrás adivinado ya, estamos en esa época del año en la que se recopilan puntuaciones, se paran los cronómetros y la gente más peculiar ve sus hazañas impresas en una publicación. Dicho con otras palabras, para alegría de los fans de este tipo de logros, Guinness ha lanzado su nueva colección 2014 de eventos récord en el mundo de los juegos, una obra llena de curiosidades, hazañas y momentos memorables para los gamers.

El *Libro Guinness de los Recórds* original ha sido siempre un original regalo navideño en el que los logros de individuos de todo tipo gozaban de una efímera fama de doce meses, pero esta edición para videojuegos ofrece algo más que una colección de hechos e imágenes. El libro de este año incluye reportajes sobre los actores que ponen voz a los juegos, o la forma de sacar algo de dinero a tu afición. Como era de esperar, la edición 2014 intenta igualmente resolver el eterno dilema: ¿cuál es el mejor título de todos los tiempos? Para ello muestra los resultados de su encuesta a los lectores del pasado año.

Si te apetece leer un libro y descubrir que tus pequeños logros no son nada comparados con los que hay por el mundo, creemos que esta edición 2014 te encantará.







INVIZIMALS NUEVA ALIANZA

FABRICANTE: **Sony** PRECIO: **8 € (Megapack)**

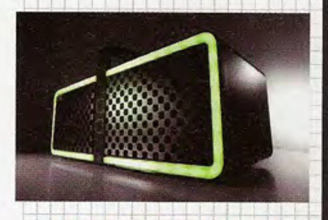
A FINALES del mes de enero se presentaba *Invizimals: Nueva Alianza*. Fabricada por Panini, esta segunda colección de la popular franquicia de PlayStation cuenta con un más que cuidado diseño y vuelve a explorar las posibilidades de la realidad aumentada, uno de los logros de la primera colección. Con un total de 420 cartas, algunas de ellas en 3D, la colección se complementa con una app gratuita para iOS, Android y PlayStation Vita, que permite dar vida a tus criaturas y verlas moverse, e incluso pelear, en un entorno completamente 3D. *Invizimals: Nueva Alianza* está a la venta en sobres (1 €), mazos (10 €), un paquete especial de lanzamiento denominado Megapack (8 €, con cuatro sobres, un archivador, tablero de juego, minibook de reglas y checklist, y dos cartas exclusivas de edición limitada), y una Premium Box que tiene un precio de 15 €. Pero la franquicia no se queda ahí. Existe una serie de TV de 26 episodios, y para abril está previsto que salga a la venta una línea de juguetes que también hará uso de la realidad aumentada y que contará con una app específica. Por el momento no hay planes, pero quién sabe, a lo mejor un día cartas, videojuego y app interactuarán entre sí.

NO TE LOS PIERDAS



BREAKING BAD: LA SERIE COMPLETA

Disponible en DVD y Blu-ray, incluye los 62 episodios de la serie y más de 50 horas de material adicional. Existe también una edición para coleccionistas con forma de barril que incluye un delantal y más cosas. 217 €.



HERCULES WAE NEO

El WAE NEO es un potente altavoz Bluetooth que combina audio de calidad con efectos de iluminación que emiten pulsos con la música reproducida y que pueden personalizarse mediante una app gratuita para Android e iOS. Una solución con buen diseño y a la vez divertida. 199,99 €



MSI A88X-G45 GAMING ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

La marca continúa su dedicación a los gamers con dos magníficas placas base para el socket AMD FM2+. La reseñada aquí incluye el juego Assassin's Creed LIberation HD gratuitamente.

72 PINS

FABRICANTE: **72PINS.COM** PRECIO: **15 $ (11 €)**

HAY TODA UNA tendencia online que consiste en plasmar un ejemplo de la cultura popular y reimaginarlo como videojuego retro; basta con echar un vistazo a YouTube para encontrar adaptaciones de 8 bits de *Juego de Tronos, Breaking Bad* e incluso *Pozos de Ambición*. 72 Pins ha llevado este concepto encargando a una selección de artistas que diseñe portadas de cartuchos de NES basadas en iconos contemporáneos. Todas ellas pueden adquirirse en la web de 72 Pins e incluyen además un juego aleatorio para NES. *Star Wars, BioShock* o *The Walking Dead* son algunos de los ejemplos más destacables de unos diseños que merece incluso la pena exhibir en la pared del salón.









GAMING XL2720Z

FABRICANTE: **BENQ**
PRECIO: **450 € (orientativo)**

BENQ NOS propone un monitor profesional para juegos de 27" diseñado para mejorar la experiencia con juegos FPS. Para ello, el XL2720Z cuenta con tecnologías para optimizar la frecuencia de actualización (GROM), reducir los parpadeos (Flicker-free), mitigar el desenfoque de movimiento (Motion Blur Reduction) y proporcionar una visión nítida y cómoda si lo usas muchas horas (Low Blue Light). No es una solución económica ni mucho menos, pero al fin y al cabo está pensada para jugadores más exigentes y entusiastas.



BLOQUES ANTIESTRÉS TETRIS

DISTRIBUIDOR: **THINKGEEK.COM** PRECIO: **5,99-9,99 $ (4,39-7,33 €)**



EL ESTRÉS es un mal cada vez más presente en nuestra acelerada sociedad. Por suerte, los chicos de Thinkgeek ponen su pequeño granito de arena con unos tetriminos de espuma que podrás apretar y lanzar hasta que consigas liberar la presión. Por supuesto, otra de las posibilidades es coleccionar los diferentes diseños y crear una versión de gran tamaño del videojuego desarrollado por el genial Alexey Pajitnov.



¿Hará Nintendo juegos para móviles?

→La compañía pasa por un momento duro y ésta sería una solución

Qué lejos quedan ya aquellos tiempos en los que Nintendo era el ama indiscutible de las manos de los niños, y no tan niños, de todo el mundo. La Game Boy fue un símbolo de los noventa, igual que la Wii lo ha sido recientemente de los "videojuegos para todo el mundo", pero poco o nada puede hacer Nintendo ahora para aplacar al rival más fuerte y numeroso: el smartphone. Éste último, con aliados como *Angry Birds* o el infame *Candy Crush Saga*, ha devorado una proporción del mercado que ahora ya no saben cómo recuperar. ¿Ha perdido Nintendo la chispa? ¿Tienen que abrirse a nuevas cosas? La respuesta no está clara, y la compañía parece dispuesta a todo con tal de salir del abismo de Wii U. Hacer juegos para dispositivos móviles puede ser un camino a seguir, ¿pero de verdad queremos jugar a un *Mario* en un dispositivo sin cruceta ni botones A ni B? Perderían parte de su identidad, probablemente, pero todo es cuestión de probar y atreverse a hacer cosas nuevas.



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARR**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ENRIQUETA MONTOLIU**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabe-lle@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRAR-DOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.po-papolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 228 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

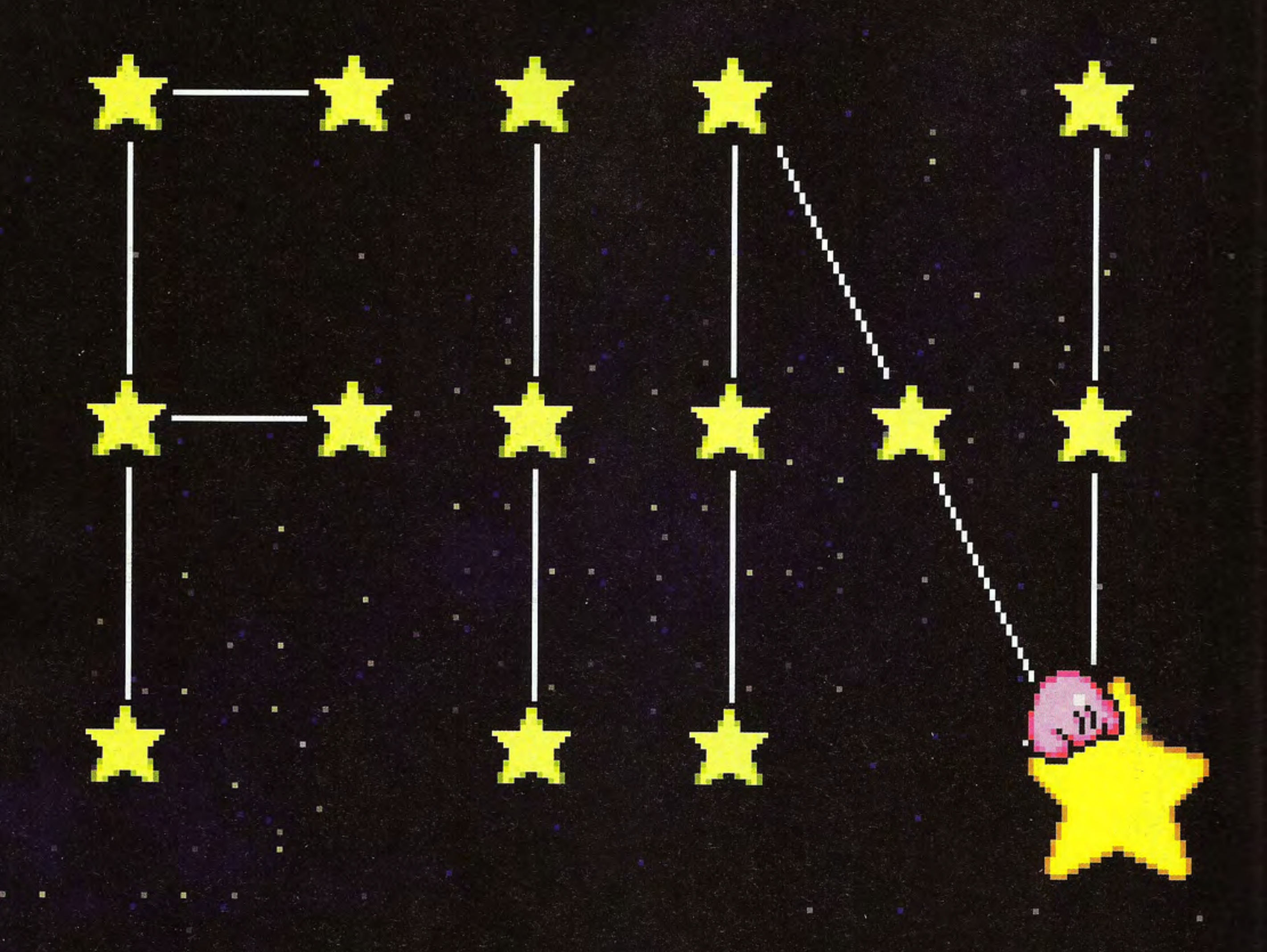
IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

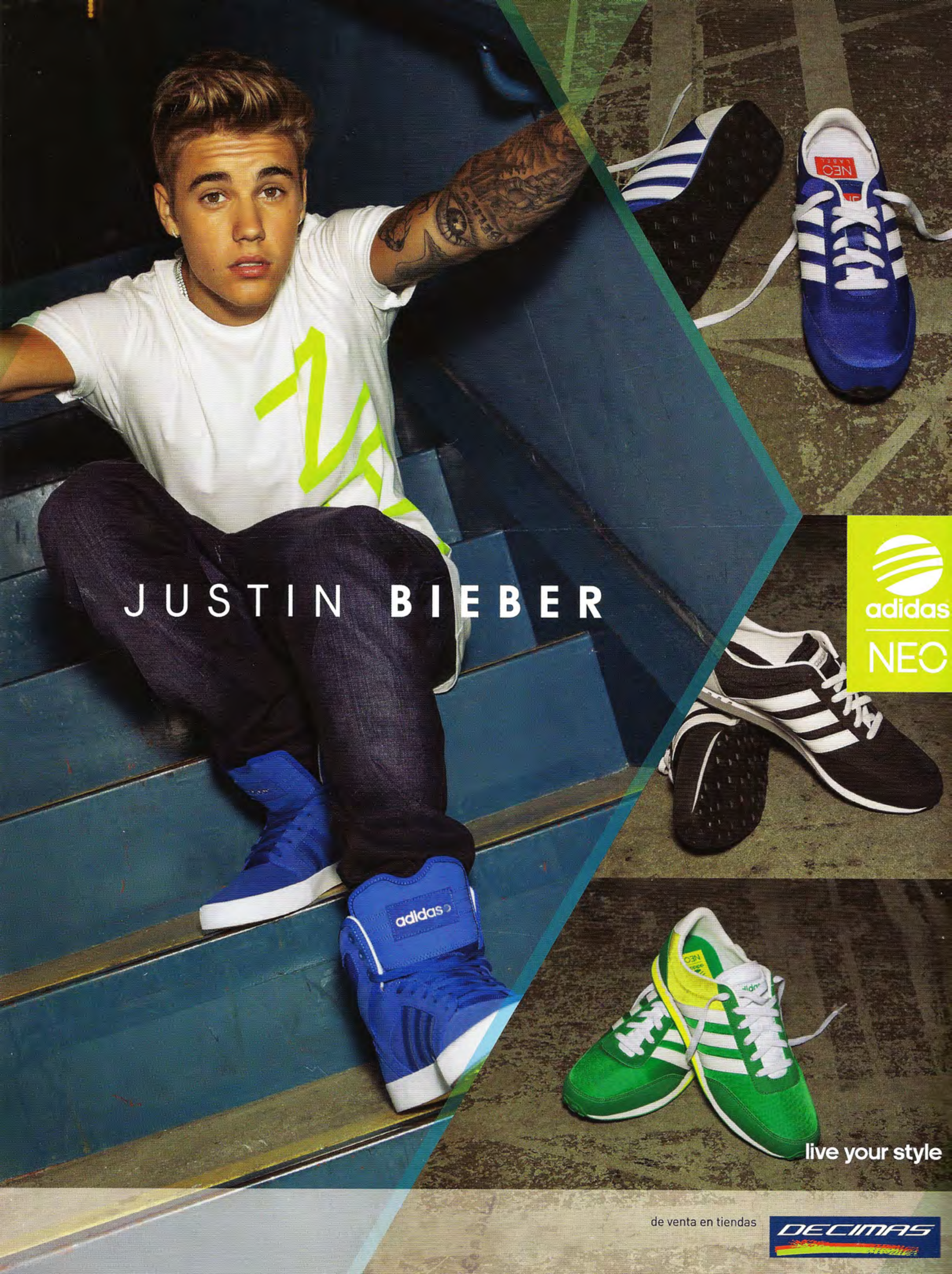






LAS ESTRELLAS
NOS MARCAN EL CAMINO

SEGUIREMOS BRILLANDO
EN MARZO



JUSTIN BIEBER
adidas
NEO
live your style
de venta en tiendas
DECIMAS